JOC FULL: ARMIES OF EXIGO

LEVEL DVD9 GB

Games, Hardware & Lifestyle

● August 2008 14,99 LEI

LEVEL August 2008

MAFIA II ■ DIABLO III ■ Race Driver: GRID ■ Alone in the Dark



Adună puncte 250 puncte Câștigă reviste

Detalii la pagina 99



44 SBK 08 review



preview 72 GEARS OF WAR 2



24 preview DIABLO III

REVIEW RACE DRIVER: GRID ■ DRACULA: ORIGIN ■ LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES ■ STRONGHOLD: CRUSADER EXTREME ■ PERRY RHODAN - MYTH OF THE ILLOCHIM ■ ALONE IN THE DARK ■ PENNY ARCADE ADVENTURES ■ THE BOURNE CONSPIRACY ■ NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION **HANDS-ON** KING'S BOUNTY: THE LEGEND **PREVIEW** GEARS OF WAR 2 ■ DIABLO III **SPECIAL** BLIZZARD WORLD WIDE INVITATIONAL **LOST & FOUND** RAIL SIMULATOR

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian_dumitru@vogelburda.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@vogelburda.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Andrei Neagu (zuluf@level.ro), Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae, Dan Andrei Cruceanu, Andrei Licherdopol

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu (adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Sofia Grigore (sofia_grigore@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte_marginean@vogelburda.ro)

On-line:
Laurenţiu Ţitei (laurentiu_titei@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogelburda.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@vogelburda.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0368-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 21.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

Punct şi de la capăt

Vreme vine, vreme trece, iar la fel ca vremea trec şi redactorii LEVEL. Pleacă unul, vine altul. Simplu, nu-i aşa? Ei bine, nu prea, pentru că a fi redactor LEVEL înseamnă, înainte de toate, să fi pe aceeaşi lungime de undă cu colegii tăi, altfel n-ai ce căuta printre de ei. Aşadar, căutăm oameni ca noi, şi cum şasele este sfânt, mai avem nevoie de doi. Cu plăcere vă anunţ că primul dintre ei este „pe ţeavă", ceea ce înseamnă că prin septembrie s-ar putea să ne trezim cu el pe cap. Om printre animale, viitorul nostru tovarăş ne-a intrat pe sub piele, dovedit că îndeplineşte cel puţin trei dintre caracteristicile de bază ale unui redactor LEVEL, iar pentru noi altceva nu mai contează. De fumat... Cum, nu fumează?!

Însă până la apropiata reîntregire (încă-l mai aşteptăm pe al doilea), nu disperaţi. Om fi noi o mână de oameni, dar avem în spate o armată de pitici care stau şi croşetează articole pe bandă rulantă, care mi-au promis că noua colecţie de vară vă va aduce în case nu doar articole la fel de bune, ba chiar mai multe şi mai diverse. Aşadar, începând cu acest număr, am bătut în cuie o nouă rubrică intitulată Lost & Found, şi am resuscitat-o pe cea de Mod-uri, care promite o revenire în forţă, dacă nu se împiedică şi scapă lada de Azuga pe scări. Dar ce este Lost & Found, mă întrebaţi? Ei bine, aflaţi de la boierime că noua secţiune (udată cu bere şi fumată cu paiul) şi-a intrat deja în drepturi va cuprinde, oferindu-vă de acum înainte review-uri ale unor jocuri de excepţie (inclusiv excepţional de proaste), dar care nu au apucat la vremea lansării lor să îngroaşe paginile revistei, motiv pentru care, dacă sunt mai vechi de şase luni de zile şi nu mai vechi de un an calendaristic bisect, le vom da o nouă şansă. Numai să avem îndeajuns de multă bere, pentru că piticii LEVEL nu lucrează pe uscat, iar şobolani nu chemăm la cârnat.

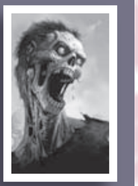
Acestea fiind spuse, v-am lăsat... Nu de alta, dar ne aşteaptă câteva bilete de avion sau, dacă avem norocul, un motor diesel vopsit neapărat în roşu care să tragă tare de trei grăsani semi-alcoolici, iar apoi să-i debarce în siguranţă la Leipzig. Games Convention 2008 anyone?

■ **KiMO**



CUPRINS

KiMO



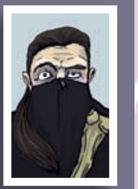
1. SBK08 Superbike World Championship
2. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
3. Race Driver: GRID

Koniec



1. Race Driver: GRID
2. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
3. Naruto: Clash of Ninja Revolution

cioLAN



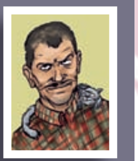
1. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
2. King's Bounty: The Legend
3. Stronghold: Crusader Extreme

Bogdans



1. Asus M70
2. Belkin Powerline AV Networking Adapter
3. HP Photosmart A826

Marius Ghinea



1. Stronghold: Crusader Extreme
2. SBK08 Superbike World Championship
3. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures



Diablo III

Vine... VINE... VIINEEEE!!! Lume, lume... stați aproape și vedeți minune mare. Blizzard, în nețărmurita sa dragoste pentru noi, s-a milostivit să ne arunce încă un os de ros. Diablo 3 este în producție și cândva în cursul anul viitor ne vom putea plimba încă o dată prin Tristram.



Mafia 2

Ce te faci dacă ai plecat la război ca să scapi de închisoare, iar când te-ai întors acasă, ți-ai dat seama că tot ce știi să faci este să provoci suferință celor din jur? Ce te faci când îți dai seama că toată suferința pe care o provoci nu te mișcă nici măcar cât negru sub unghie? Păi ce poți să faci... te faci mafioso.

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures



Indi, Indi, ne urmăresc niște apași cu fețele pictate! Indi, apașii ăștia se mișcă de parcă ar fi făcuți din bucățele de plastic! Indi, vezi că iar îți scârțâie genunchii când alergi! Indi, tu ești făcut din mai multe piese ca mine!!! Indi, nu e așa că noi facem parte din unul dintre cele mai interesante jocuri de până acum din punct de vedere al concepției?

La Conan Berarul



Hai la bistro. Dă Conan o berică. Rece. Dacă ești cuminte, poate dă două. Dacă nu, poate îți dă două peste ochi. Stai liniștit și ascultă ce are de spus. Nu le are cu cuvintele mari, dar nu te ține să îi spui că e un povestitor de mâna a doua. Căci mâna lui pare a fi cât două ale tale. Ți-e frică, dar nu ai ce face. Asculți că poate adoarme și poți pleca liniștit.

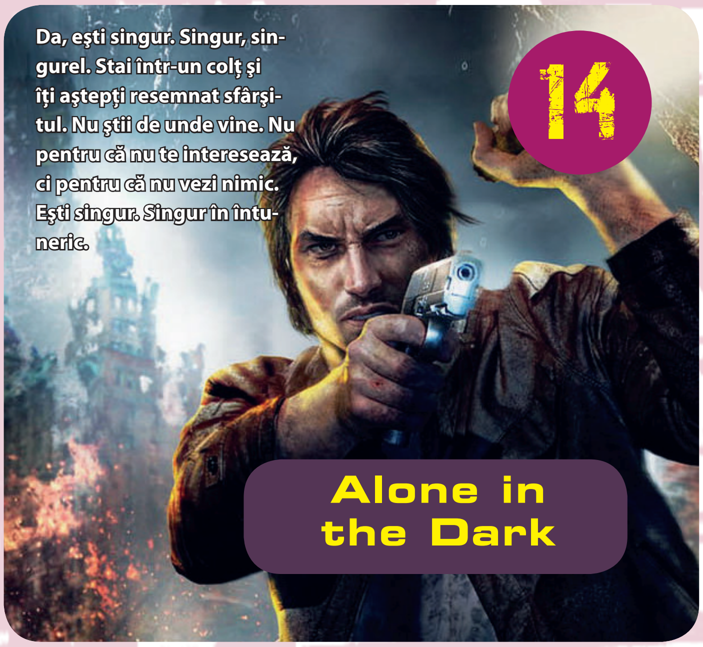


Beţia de viteză te atrage mai mult ca beţia de alcool? Eşti gata oricând să-ţi arunci berea din faţă pentru a nu valsa pe stradă la ghidonul unui super motor? Atunci tot ce poţi face este să îţi cumperi unul. Dar dacă burdihanul umplut cu bere nu are loc pe rezervorul motorului, tot ce poţi face este să joci SBK08. Bagă mare!



Una dintre revelaţiile industriei jocurilor pentru Xbox 360 primeşte o continuare. Nu se ştie dacă de zile mari, dar toată lumea se aşteaptă la ceva nemaivăzut. De ce? Pentru că Gears of War partea întâi a prezentat lumii întregi ce n-a văzut Parisul. Vrei să ştii ce ni se pregăteşte?

Gears of War 2



Da, eşti singur. Singur, singurel. Stai într-un colţ şi îţi aştepţi resemnat sfârşitul. Nu ştii de unde vine. Nu pentru că nu te interesează, ci pentru că nu vezi nimic. Eşti singur. Singur în întuneric.

Alone in the Dark

CUPRINS DVD

Demo: Aces Of The Galaxy / Belief & Betrayal / Death Track: Resurrection / Race Driver: GRID eBay Motors Demo / The Princess Bride / Spore Creature Creator / Stronghold Crusader Extreme / WALL-E

MODs: Community Bonus Pack 3 Volume 1 (Unreal Tournament III) / Eternal Silence v3.0 (Half-Life 2) / Eternal Silence v3.1 patch (Half-Life 2) / Excessive Overkill (Unreal Tournament III) / Call of Duty 4 – Frontlines / Killing Floor 2.5 (Unreal Tournament 2004) / GTA: San Andreas – Multiplayer / Rainbow Six: Vegas 2 Map Pack / Alans Mod (Half-Life 2: Episode 2) / CSS SCI FI 2.1 (Half-Life 2)

Filme: Brothers in Arms: Hell's Highway / Call of Duty: World at War / CORE / Crysis: Warhead / Darksiders / Diablo III / Dragon Nest/ Gears of War 2 / GTR Evolution / Legendary / Mercenaries 2: World in Flames / Project Origin / Rise of the Argonauts / Rise of the Argonauts / Sacred 2: Fallen Angel / Spore / S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky / The Conduit / TrackMania Nations

Imagini: Diablo III / Pro Evolution Soccer 2009 / Gears of War 2

Wallpaper: Diablo III / Motorstorm 2 / Resistance 2

Screensaver: LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Drivere: ATI Catalyst 8.6 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 175.16

Patch: Call of Duty 4: Modern Warfare v1.6-1.7 / Rainbow Six: Vegas 2 v1.03 / World in Conflict v1.009

Antivirus: AVG Free Edition 8.0 Build 138.1332 / Trojan Killer 1.3.3.1

Freeware: Adobe Reader 9.0.0 / ATI Tray Tools 1.4.7.1193 Beta / CDBurnerXP 4.1.2.678 / K-Lite Codec Pack Full 3.9.8 Beta / MPlayer for Windows (Full Package) 2008-06-27 / WinBubble 1.73 / 7-Zip 4.59 Alpha 3

Shareware: DAEMON Tools Lite 4.12.4 / PowerStrip 3.80 Build 623 / System Mechanic 8.0.0.17

EXTRA: Rising Eagle: Futuristic Infantry Warfare v1.2.2 (versiune completă) / Sauerbraten / Cube 2 (versiune completă) / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD



Death Track: Resurrection - Death Track: Resurrection vine de la ruşi şi ne arată cum ar face ei curăţenie în traficul aglomerat din Bucureşti dacă şi-ar pune mintea cu noi. Din fericire, ne-au dat doar uneltele.

Spore Creature Creator - Până la lansarea celei mai năstruşnice creaţii a lui Will Wright nu mai avem mult de aşteptat, însa până atunci, Creature Creator este unealta perfectă pentru a crea noi specii de ciudăţenii extraterestre, pe care apoi să le integram în jocul Spore.



Aces of the Galaxy - Aşii galaxiei îşi încrucişează laserele într-un shooter arcade de zile mari. Ia-ţi nava şi curăţă universul de gunoaie!



Diablo III - Diablo III în imagini! Pe DVD veţi descoperi nu doar filmele care ne fac cunoştinţă cu arta şi gameplay-ul specifice celui mai nou joc dezvăluit de Blizzard, ci şi o colecţie impresionantă de screenshot-uri din Diablo III.





Community Bonus Pack 3 Volume 1 - Comunitatea jucătorilor de Unreal Tournament III nu stă cu mâinile în sân, îmbunătăţind constant experienţa de joc prin adăugarea de conţinut nou, de câte ori au ocazia. Iată-i prezentându-se cu un nou Bonus Pack, de această dată special creat pentru fanii jocului UTIII.

Armies of Exigo







Multă lume tânjeşte după un RTS care să ne aducă măcar jumătate din farmecul pe care seria Warcraft ni l-a băgat în casă de-a lungul anilor. Şi iată cum oamenii de bine din industria jocurilor se calcă în picioare să ne aducă pe ecranele calculatoarelor momentele după care noi tânjim. În această categorie a jocurilor se încadrează şi Armies of Exigo, o epopee clasică în care trei popoare se luptă între ele pentru supremaţie. Într-o lume fantastică, unde elfii şi oamenii convieţuiesc în pace, hoarde alcătuite din bestii care mai de care mai desprinse din lumea lui Tolkien curg valuri după valuri peste civilizaţia pacifistă bipedă. După cum este normal, în momentul în care doi se bat, al treilea ar putea foarte uşor să apară la final şi, cu o lovitură aplicată cu isteţime, să pună în genunchi ambele tabere beligerante. Şi astfel apar The Fallen, o rasă străină de această lume, cu o alură extrem de asemănătore cu cea a zergilor şi care împrumută foarte mult din caracteristicile acestora. La drept vorbind, jocul ar putea fi o copie fidelă după Warcraft, dacă nu întrupa şi elemente specifice celui de-al doilea mare joc al oamenilor de la Blizzard, StarCraft. Iată cum ne bucurăm de un hibrid de zile mari între două dintre cele mai cunoscute jocuri de strategie ale zilelor noastre. Dacă mai punem la socoteală şi o grafică impresionantă pentru vremea lansării sale, dublată de o poveste ce se împrăştie pe treizeci şi şase de misiuni, avem de-a face cu un joc ce ar fi putut fi socotit tăticul lor, dacă nu ar fi fost fiul lor. De-a lungul celor treizeci şi şase de misiuni, veţi avea posibilitatea să jucaţi cu fiecare dintre cele trei facţiuni, având astfel sub comandă atât oameni şi elfi, cât şi golbini, orci, ogri, harpi şi zergi. Este un joc în care marii strategi şi constructori de oraşe se vor simţi ca acasă, dar nici cei care favorizează arta blitz-krieg-ului nu au fost uitaţi. Chiar dacă pentru a construi o adevărată metropolă şi a ajunge în vârful realizărilor ştiinţifice poate dura mult, dacă ceea ce-ţi place este să te arunci direct pe cei douăzeci de ţărani, apăraţi de trei soldaţi un pic mai bine îmbrăcaţi, nimic nu este mai simplu. Just do it!

Rising Eagle: Futuristic Infantry Warfare

După o perioadă în care şi-a făcut de cap prin rafturile magazinelor, iată că shooter-ul online Rising Eagle: Futuristic Infantry Warfare a devenit accesibil oricui. Adică e gratis. În plus, merită să ne petrecem timpul liber în compania lui, chiar dacă din punct de vedere este depăşit de mai marele Battlefield 2142, însă vine cu o serie de elemente ce-l transformă într-un titlu remarcabil. Libertatea de mişcare din Rising Eagle este dusă la extrem, jucătorii putând executa salturi mari (Power-Jumps) de la o clădire la alta, sprinta într-un ritm ameţitor (Power-Run), trece prin diverse obstacole ca prin brânză, se pot căţăra în copaci şi multe altele! Fiecare hartă impune un anumit stil şi tactică de joc, amatorilor fiindu-le rezervate şase clase de personaje diferite, ce folosesc cele mai avansate tehnologii militare ale viitorului, bazate pe concepte reale. Jocul se laudă cu un sistem de clase asemănător cu cel din BF2142, dar beneficiază de pe urma unor inovaţii remarcabile, mai ales în cazul Hacker-ului „Infanterist”, şi le permite jucătorilor să avanseze în grad, în funcţie de acţiunile întreprinse pe câmpul de luptă. Evident, lista bunătăţurilor nu se opreşte aici, însă va trebui să-l jucaţi pentru a le descoperi. Mai merită amintit faptul că Rising Eagle permite accesul a maximum 32 de jucători pe o hartă în acelaşi timp, suficient pentru cei dornici să facă schimb de gloanţe cu jucători din întreaga lume, pe internet, dar şi în LAN.







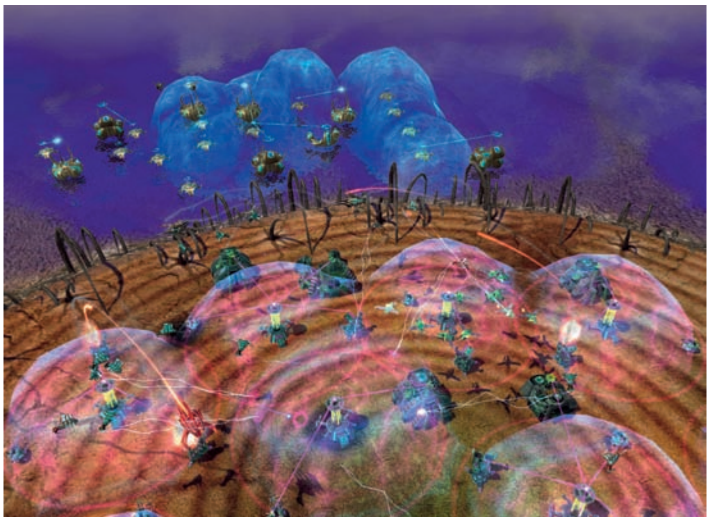
LEFT 4 DEAD – DATA DE LANSARE

Dintr-un interviu acordat de Michel Booth (fondator Turtle Rock Entertainment) site-ului Gametrailers.com, am aflat că Left 4 Dead se apropie cu paşi repezi. E chiar după colţ şi salivează cu gândul la PC-urile noastre suculente. Astfel, data oficială de lansare a FPS-ului cu strigoi însetaţi de sânge este 4 (patru) noiembrie 2008. Cinci luni. O nimica toată, mai ales că unor producători le ia de patru ori mai mult să anunţe un joc şi încă pe atât să-l termine.



PERIMETER 2, ANUNŢAT

Compania K-D LAB a anunţat într-un comunicat de presă că ne pregăteşte Perimeter 2: New Earth, un – n-o să ghiciţi niciodată! – sequel al lui Perimeter, strategia care (aşa spuneau ei) ar fi trebuit să redefinească genul RTS. Dacă vă mai aduceţi aminte, Perimeter a fost un proiect deosebit de ambiţios care, într-un final, a degenerat într-un RTS mediocru, fără sare şi piper, şi pe alocuri frustrant. Să sperăm că oamenii de la K-D LAB şi-au învăţat lecţia şi că urmaşul lui Perimeter n-o să moştenească apucăturile oarecum dubioase ale „bătrânului". „Perimeter 2: New Earth", spun producătorii, „va fi un joc dedicat fanilor strategiilor care au apreciat elementele de gameplay (lupta continuă pentru controlul unui anumit teritoriu, de exemplu) din primul Perimeter". Sequel-ul nu va părăsi perimetrul trasat de Perimetru şi va bate monedă pe aceleaşi principii introduse de stimabilul Perimeter (vorba vine, prin nouăzeci şi ceva fugeam după pământ prin Z mai înverşunat decât ţăranii de la 1907, dar pun pariu că lumea a uitat). Sper că de data aceasta le va ieşi pasienţa, Starcraft 2 se apropie vertiginos şi mă îndoiesc că lumea va avea ochi pentru altceva. Perimeter 2: New Earth ne va vizita la sfârşitul anului 2008 (ei zic „toamna", dar e bine să ne aşteptăm la ce e mai rău).



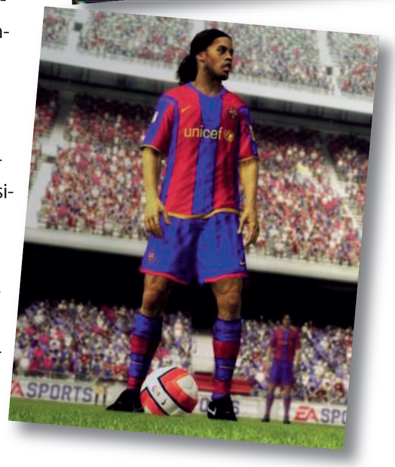
FI-F-AR FOTBALU' DE RÂS



Veşti bune pentru fanii seriei FIFA. Cât de curând, Electronic Arts va lansa noul joc al seriei, adică FIFA 09. De proiect se ocupă echipa de la EA Canada şi ne „ameninţă" că jocul va avea parte de o mulţime de îmbunătăţiri faţă de fratele mai mic, FIFA 08. Una din ele ar fi capacitatea jocului de a se adapta şi rula în funcţie de configuraţia fiecărei platforme pe care este jucat.

Variantele pentru console ale jocului vor avea parte de îmbunătăţiri ale gameplay-ului, care vor avea rolul de a oferi o simulare cât mai autentică a jocului de fotbal.

Jocul va putea rula pe PS3, Xbox 360, Wii, PC, PS2, NDS, PSP şi va fi lansat la toamnă. Alte detalii despre joc vor fi dezvăluite la ediţia din acest an a Leipzig Games Convention.



SE VOR LANSA

Brothers In Arms: Hell's Highway	PC, X360, PS3	Ubisoft
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	PC	KOCH Media
Space Siege	PC	Sega of Europe
Soulcalibur IV	PS3, X360	Ubisoft



PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Oamenii de la Konami Entertainment ne-au şoptit încetişor că Pro Evolution Soccer 2009 este aproape gata şi va fi lansat în această toamnă pe PC, Xbox360, PS3 şi PSP. Printre îmbunătăţirile promise de producători se numără un mod online puţin mai deştept decât cele din titlurile precedente, o serie de mişcări specifice unor anumiţi fotbalişti, o schemă de control puţin modificată şi, nu în ultimul rând, un motoraş grafic uns cu toate alifiile next-gen la care se poate gândi un japonez cumsecade.





DIABLO 3 VINE PESTE NOI

Blizzard a comis-o din nou. Şi nu oricum, ci în stil mare, ca grindina de acum o lună şi ceva. După ce timp de câteva luni s-au agitat ca prunii lui tata în timpul marelui viscol din '79 să-şi convingă fanii că Diablo 3 e doar un vis frumos, acum câteva zile (săptămâni pentru voi) oamenii de la Blizz au aruncat bomba. Nu numai că Diablo 3 va exista, ci se pare că se află într-un stadiu destul de înaintat cât să le permită să iasă la înaintare cu un gameplay trailer de vreo 20 de minute în care cele două clase dezvăluite (barbarul şi un fel de şaman) sunt puse la treabă. Nu intru prea adânc în problemă pentru că puteţi citi preview-ul jocului chiar în acest număr.



X3: TERRAN CONFLICT, ÎN TOAMNĂ





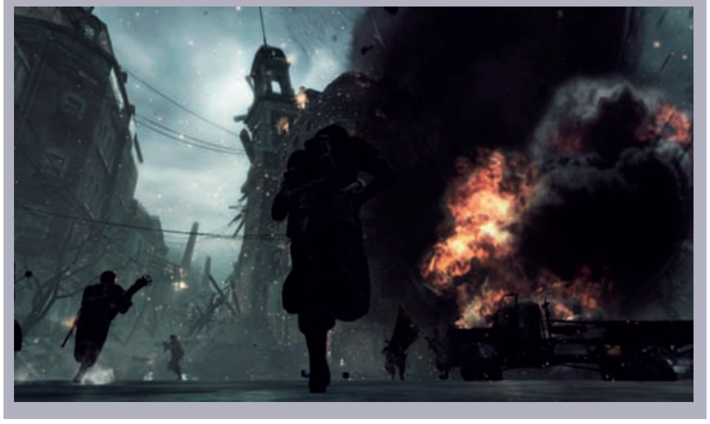


Dacă până acum data de lansare era situată în trimestrul al treilea al anului 2008, oamenii muncii care sudează staţii orbitale la EGOSOFT au devenit puţin mai precişi şi ne-au confirmat că X3: Terran Conflict va decola spre rafturile magazinelor la sfârşitul lunii septembrie. Toamna se numără conflictele...

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

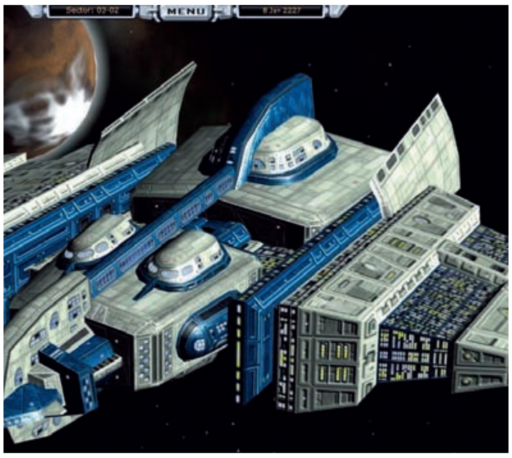
Acum e oficial, e plasat în cel de-al Doilea Război Mondial şi va fi gata cel mai devreme în toamnă. Mai pe îndelete, cei de la Infinity Ward au anunţat oficial că al cincilea titlu din seria Call of Duty va vedea lumina zilei în toamnă. Spre uşurarea mea (şi nemulţumirea muuultora), oamenii care ne-au dat unele dintre cele mai bune shooter-e „de război" au decis să se reîntoarcă la războiul care i-a consacrat: adică la Al Doilea. „Campania" single player (se pare că va exista şi una cooperativă, că aşa-i stă bine unui joc cu ruşi) ne va purta o vreme prin teatrul de operaţiuni din Pacific, după care ne va înrola în Armata Roşie şi ne va trimite direct la Berlin. Frumos.

Cu toate că musiu CoD 4 nu m-a lăsat chiar indiferent, trebuie să spun că războiul modern nu mă încântă absolut deloc. O fi frumos să le faci cu ochiul teroriştilor de la un kilometru depărtare în timp ce ei aruncă cu AK-urile după tine, dar încleştările crâncene de pe Frontul de Est şi ţopăitul prin tranşee sunt aur curat pentru un iubitor al shooter-elor. În opinia mea, întotdeauna e loc pentru un shooter bun (atenţie, bun!), chiar dacă cea de-a doua măciuceală generală a fost muncită mai cu foc decât găina cu ouă de aur.



GALACTIC CIVILIZATIONS II: ENDLESS UNIVERSE



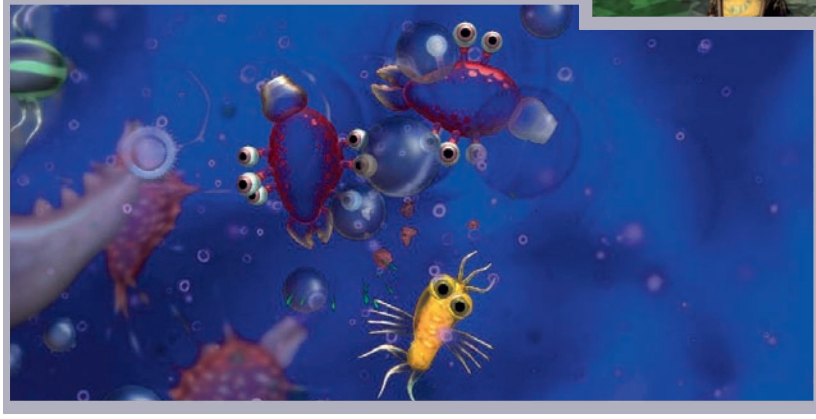


Dacă acum vreo câteva decenii îţi era teamă să-i spui nepoţelului că Universul e puţin mai mare decât URSS-ul şi că, în comparaţie cu vastitatea spaţiului cosmic, giganticul Stalin nu e mai mare decât herpesul de pe buza unei bacterii, acum lucrurile s-au schimbat puţin. Capitalistul Stardock, de exemplu, a avut curajul să spună că Universul este infinit. Pentru a-şi susţine această informaţie deosebit de curajoasă, care acum câteva secole ar fi pus Europa pe jar (la propriu), vor lansa un nou expansion pentru GalCiv II. Acesta, intitulat Endless Universe, va fi standalone, va include Dark Avatar şi Twilight of the Arnor şi va fi lansat la sfârşitul lui august 2008 la un preţ (recomandat) de aproximativ 20 de lire sterline. În mod ciudat, Stardock nu se va ocupa şi de distribuţie (mare păcat, îmi erau tare simpatici... şi ei şi practicile lor), „responsabilitatea" fiind pasată celor de la Koch Media, compania care s-a ocupat cu distribuţia lui Sins of a Solar Empire pe teritoriul european. Deci, da, Cosmosul e infinit...

SPORE GALACTIC EDITION

După (sau înainte, caz în care îi rog pe această cale să-mi trimită pe e-mail numerele câştigătoare la 6 din 49) ce au asistat cu uimire la invazia de dihănii ciudate create cu ajutorul lui Spore Creature Editor, cei de la Electronic Arts s-au gândit că n-ar strica să scoată un bănuţ în plus de pe urma gamerului cu apucături de colecţionar şi au anunţat Spore Galactic Edition, o ediţie limitată a simulatorului de „vieaţă", care va include un poster, două cărţulii (Art of Spore şi Galactic Handbook), un DVD „Making of..." şi un documentar realizat de National Geographic intitulat „How to build a better being". Frumos, deşi aş fi renunţat la documentar pentru o aureolă în formă de triunghi şi un bici de foc. Reamintim că Spore va fi lansat în data de 5 septembrie. De-abia aştept. O să creez un popor de bâzdâgănii cu şase mâini şi trei nasuri, pe care o să-l plimb de colo-colo prin junglă (ca să nu fiu dat în judecată pentru încălcarea vreunui drept de autor divin) vreo patruzeci de ani. Să se înveţe minte, să nu-mi mai vândă merele (ălea cu şapte cozi de scorţişoară şi cincisprezece sâmburi de dovleac) pe e-bay cât sunt eu plecat la grătar.





STARCRAFT 2, LA ANUL

Mari pişicheri şi Blizzarzii ăştia. Mai întâi îşi îndulcesc audienţa cu Diablo 3, după care distrug vieţile a milioane de sud-coreeni. În cadrul evenimentului de la Paris, tovarăşul Rob Pardo i-a întristat pe fanaticii Starcraft, anunţând că este imposibil ca Starcraft 2 să fie lansat în acest an (cum umbla vorba pe pajiştile internetului). Grăbiţi-vă şi scrieţi-i Moşului că vreţi altceva de Crăciun.





BIOSHOCK FĂRĂ ACTIVARE ONLINE

Vestea vine de pe forumurile 2K, unde a fost confirmat oficial faptul că restricţia de activare a jocului BioShock, FPS-ul de succes al celor de la 2K Games, a fost anulată. De mult timp se dorea înlăturarea acestor restricţii (inclusiv limita de instalare) şi iată că până la urmă s-a întâmplat. Cam târziu, ce-i drept, dar e bine că băieţii de la 2K s-au ţinut de promisiune.





Blizzard World Wide Invitational Coverage

... sau convenția diavolilor la cravată.

Blizzard Entertainment. Poate cel mai popular nume din industria jocurilor, un clinchet de clopoțel care aprinde becuri deasupra multor capete, gameri sau nu. Grație unui fenomen deosebit de controversat, care dincolo de valoarea ca joc a avut atașat și un impact social imens – distrugând căsnicii și relații, construind altele, transformând necunoscuți în vedete și clădind comunități în jurul celor mai nesemnificative elemente din joc – de la colecții de animale in-game și până la concursuri de pescuit, acest Blizzard Entertainment a ajuns sub lumina reflectoarelor chiar și în afara spectrului afacerii pe care o întreprind.

Ați ghicit, este vorba de World of Warcraft. Ei bine, dintre jucătorii de World of Warcraft, dacă eliminăm gospodinele, pensionarii care merg la raiduri în loc să joace Bingo, fetele după care salivează câte 24 de oameni pe Ventrilo sau indivizii care farmează aur pentru a-și asigura pâinea zilnică în realitate, avem o șansă destul de mare de a obține segmentul social numit „gameri".

Aceștia mai mult ca sigur că au auzit de celelalte francize de succes ale Blizzard-ului, și anume Diablo sau Starcraft. Se face că în săptămâna precedentă zilei de 28 iunie a apărut, pe mai multe site-uri deținute de compania menționată, un splash screen care ilustra un zid de gheață și o pereche de ochi amenințători.

În fiecare zi a acelei săptămâni, a apărut câte o rună pe splash screen, după care acest viral s-a împrăștiat pe forumuri mai abitir decât un nou interviu cu Uwe Boll sau Jack Thompson, specula mână în mână cu diferite rațiuni sefeistice pe care eu unul nu le-am înțeles niciodată. Odată ce au fost anunțate StarCraft II și Wrath of the Lich King, cel mai mic efort de intuiție ar fi sugerat oricui dezvoltarea singurei francize rămase în hiat – și anume Diablo.



Da copii, dacă ești bun la StarCraft câștigi bani din asta

Diablo III?

Ei bine, pe data de 28 iunie misterul a fost spulberat şi bănuiala mi-a fost confirmată: Blizzard a anunţat Diablo III. În cadrul desfăşurării evenimentului Blizzard World Wide Invitational 2008, organizat în sala 5 a Centrului Porte de Versailles (un fel de Romexpo un pic mai mare), au fost făcut publice un trailer cinematic şi un segment din joc pentru ochii publici.

Nimic neaşteptat, după părerea mea, în sensul în care gameplay-ul pare să fie aproape identic cu Diablo II, un clickfest la sfârşitul căruia protagonistul îşi trage sufletul, aşezat pe un munte de cadavre. Ceea ce este în esenţă nou este utilizarea motorului fizic Havok pentru diferite activităţi inginereşti de tipul „dărâmarea zidului cutare în capul unei congregaţii amicale de zombie" şi faptul că unii boşi sunt ai dracului de mari, ceea ce e foarte bine atâta timp cât nu împiedică buna lor ucidere.

Perspectiva rămâne izometrică, dar grafica este făcută cu ceva mai multă migală. Două clase din cele cinci care vor apărea în varianta finală au fost dezvăluite – deja binecunoscutul Barbar şi o clasă oarecum nouă, Witch Doctor, care pare un hibrid între Necromancer-ul din Diablo II şi Alchimistul din Warcraft III, în sensul în care se ocupă în acelaşi timp cu controlul unor creaturi pe care le are în subordine şi manipularea a tot felul de materiale benefice sau dăunătoare cu care poate întoarce soarta unei confruntări. O adiţie care ar trebui să-i bucure pe majoritatea fanilor este posibilitatea de a alege sexul pentru fiecare clasă, astfel încât da, băieţi, o să puteţi cu toţii să controlaţi femei.

Poate nimic ieşit din comun până acum, dar o decizie a Blizzard-ului mă pune pe gânduri. Nu mă surprinde, dar mă face să mă gândesc ce direcţie generală vor prelua jocurile noii generaţii. În afară de infectarea a tot felul de nevinovaţi cu drogul WoW, compania este renumită pentru cel mai bun serviciu de lobby online – Battle.net, care a asigurat popularitatea necesară jocurilor lor de strategie pentru a motiva organizarea de concursuri, ligi şi un spot la majoritatea competiţiilor de jocuri mondiale. În etapa de întrebări şi răspunsuri a WWI-ului s-a dat de înţeles că modul central de joc şi cel la care se lucrează mai intens este modul cooperativ online. Nu vă speriaţi, Diablo III nu va fi un MMO, dar aspectul de multiplayer va primi o atenţie deosebită.

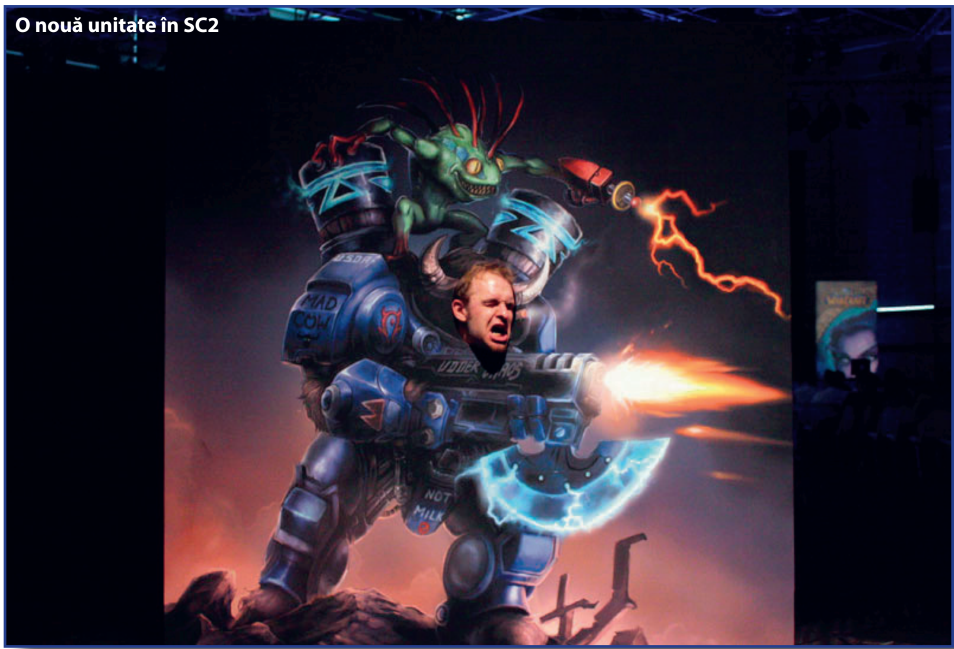
Din punct de vedere al poveştii, Blizzard n-a dezvăluit prea mult, dar judecând după artwork-uri, cinematice şi diverse declaraţii oficiale destul de evazive, aş zice că distrugerea „Worldstone"-ului de către Tyrael n-a fost aşa o idee bună...

Ca atmosferă, lumea pare chiar mai răvăşită decât în Diablo II, călcată în picioare de forţe întunecate şi îngurgitată de întuneric şi haos. Nu credeam că se poate ilustra ceva mai nihilist şi lipsit de speranţă decât Tristram-ul din Diablo, dar Blizzard reuşeşte mereu să împingă graniţa dincolo de aşteptări.

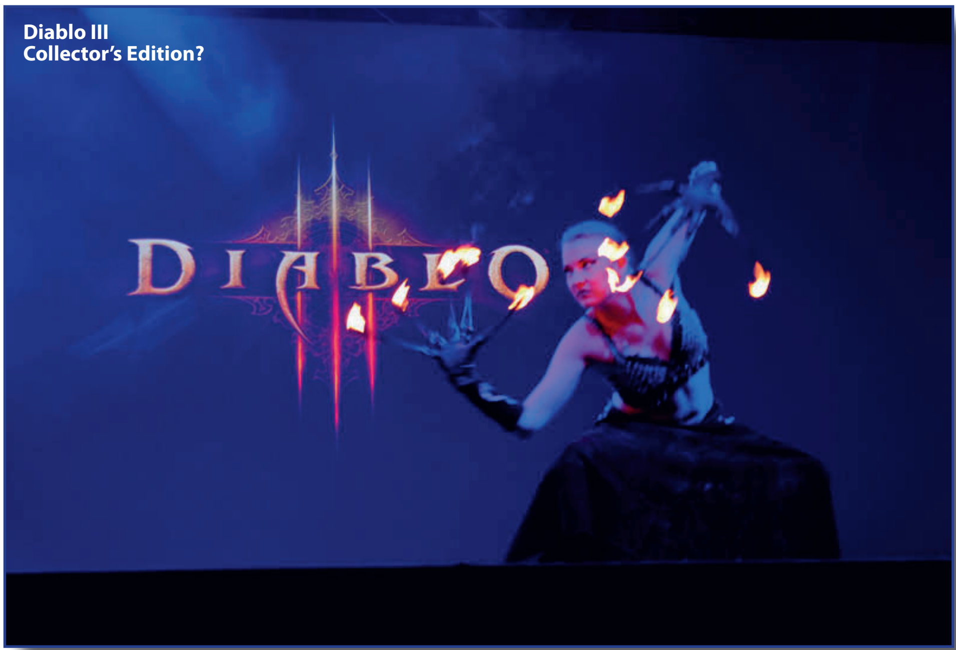
Contrar însă opiniei publice, anunţarea lui Diablo III n-a fost singurul eveniment din programul Blizzard World Wide Invitational 2008, fiind incluse, pe lângă diferite standuri, concursuri de costume a la Blizzcon sau un concert din partea formaţiei Level 70 Elite Tauren Chieftain (pe scurt, L70ETC) şi competiţii de StarCraft, WarCraft III sau WoW Arena pe bază invitaţională între cei mai buni jucători din lume.


Gloată devorând StarCraft II


L80ETC, răcnind despre Terrani


O nouă unitate în SC2


Nu servim Kung Pao, ne înscriem la concurs


Diablo III Collector's Edition?


Blizzard ar vrea să credeți că în WoW există și fete

StarCraft

Concursul invitațional de StarCraft a fost probabil cel mai intens din cele trei desfășurate, în parte din cauza naturii jocului, în parte din cauza faptului că, așa cum era de așteptat, din cei opt participanți invitați, jumătate au fost coreeni. Toate turneele s-au desfășurat în format DE BO3, ceea ce în limbaj popular înseamnă că se joacă două meciuri din trei și, dacă pierzi, ajungi într-un arbore paralel cu cel al câștigătorilor, având o șansă de câștig în finală.

Jucătorii invitați au fost Ma Jae-Yoon (sAviOr), Grzegorz Kordek (Dreiven), Yum Bo Sung (Sea)Shield), Cristoph Semke (ToT)Mondragon(), Kim Ku Hyun (Siz)KaL), Sun Yi Geng (F91), Gregory Fields (IdrA) și Soong Byung-Goo (Stork). Pentru unii dintre voi nu înseamnă nimic numele astea, drept pentru care o introducere mai potrivită ar fi – sunt foarte buni toți cei care au fost invitați, și s-ar putea să fi auzit de Stork, care a câștigat concursul de Starcraft de la WCG 2007.

În prima etapă a concursului toți cei patru coreeni au trecut mai departe, și anume Stork, sAviOr, Sea)Shield și Siz)KaL, singurul caucazian din cei 3 participanți care a reușit să strecoare o victorie împotriva chinezului F91 fiind IdrA, înainte să fie eliminat de Sea)Shield. Într-o finală foarte drăguță, dar poate nu atât de spectaculoasă cum ar fi fost de așteptat, Stork l-a învins pe Sea)Shield cu 2-0.

Meciuri demne de revăzut sunt ambele confruntări dintre sAviOr și Sea)Shield, Stork-sAviOr și bineînțeles finala.

WarCraft III

Scena concursurilor de WarCraft III este diferită, în principiu, față de cea de StarCraft în sensul în care au o șansă la victorie și jucători care nu se trag din Coreea de Sud, ba mai mult, faptul că românul TeG-EviscEratoR a luat locul 3 la World Cyber Games-ul din 2003 sugerează că a fost un timp când nu era cizelată o „națiune superioară". Între timp au apărut multe patch-uri, un expansion, topurile s-au răsturnat, unii s-au lăsat, iar alții au apărut ca de nicăieri.

Evenimentul a fost comentat live de către bunny și Phreak, cunoscuți de pe wcreplays.com, care mi s-au părut de altfel cei mai pertinenți comentatori dintre cele trei concursuri.

În esență, WarCraft III e mai bazat pe micromanagement și control în luptă decât pe controlul global promovat de StarCraft și e ceva mai încet. În timp ce în SC o luptă de 5 secunde se poate sfârși tragic într-o clipă de neatenție, timpul de reacție necesar în WC3 e ceva mai tolerant. Dar asta nu înseamnă că nu se pot întâmpla minuni, că mulțimea nu izbucnește în chiote și fluierături sau că jucătorii de StarCraft ar fi jucători de WarCraft III mai buni decât cei actuali.

Participanții au fost tot 8, și anume ToD, XlorD, Grubby, Sky, Moon, Lyn, SaSe și Fov. Personal, nu mi s-a părut surprinzător niciunul din meciurile desfășurate, deși câteva manevre tactice au fost cu adevărat spectaculoase pentru oricine e interesat de aspectul multiplayer al acestui joc.

Sintetizat, concursul ar suna cam așa: Moon, supranumit "a 5-a rasă" (într-un joc în care există doar 4 rase) a învins aproape tot cu 2-0 până în finala cu Lyn,

unde a pierdut primul set cu 2-0, câştigând apoi cu 2-0. Şi ca să vedeţi până unde ajunge faima acestui personaj palid şi fragil, a fost ales să care torţa la Olimpiada de la Beijing de anul acesta.

În cazul în care vă interesează nişte meciuri mai răsărite, urmăriţi, în afară de finală, şi partidele Orc vs. Orc între Grubby şi Lyn, care mie unul mi s-au părut cel puţin sublime.

WoW Arena

Pentru profani, conţinutul World of Warcraft (ca de altfel majoritatea MMORPG-urilor) se împarte în două categorii: PvE şi PvP. Pe larg, PvE (Player versus Environment) se referă la eforturile cooperative ale mai multor indivizi de a explora sau de a ucide anumiţi monştri foarte puternici, în timp ce PvP (Player versus Player), după cum sugerează şi numele, se referă la măcel între jucători. Pe lângă posibilitatea, mai liberă ce-i drept, pe serverele cu acest specific (PvP) de a te lupta fără reguli cam peste tot cu origine din facţiunea opusă, există şi moduri semi-organizate de a o face.

Unul din aceste moduri este arena, unde echipe de 2, 3 sau 5 oameni în diferite formate pot concura (în joc, pentru aşa-numitele puncte de arenă şi un clasament în battlegroup) cu alţii asemenea lor. Din cauza popularităţii acestui mod de joc, au fost organizate diferite concursuri de către Blizzard în ultimii ani. Ba mai mult, a fost organizat un turneu global de arene, pe servere speciale, deşi inaccesibil pentru români.

În cadrul WWI a fost organizat un concurs invitaţional de arene, cu 16 echipe de câte 3 jucători. Ca şi celelalte două concursuri, formatul a fost DE BO3. Echipa câştigătoare a fost Council of Mages (evident, coreeană), care a avut şi unul din cele mai de succes setup-uri de 3v3, şi anume Priest, Mage, Rogue. Surprinzător a fost că în finală au ajuns Council of Mages şi Improved Clicks, o echipă de spanioli dezvoltată în ultimul an, când printre celelalte echipe invitate au fost favoriţi precum Milennium (francezii care au făcut ravagii anul trecut) sau against All authority, alţi francezi cu o listă impresionantă de victorii.

Echipa faimoasei ghilde Nihilum, cunoscută pentru progresul foarte rapid în conţinutul PvE şi nenumărate premiere mondiale, a fost eliminată încă din prima tură, în timp ce dintre cele două echipe trimise de SK (una din cele mai prestigioase echipe de pro gaming) doar cea americană a reuşit să ajungă în finala LB (lower bracket sau loser's bracket, sau pur şi simplu „arborele paralel").

Chiar dacă nu a fost la fel de intens ca şi concursul de StarCraft, invitaţionalul de WoW Arena a avut şi el o serie de surprize notabile, cea mai interesantă fiind întorsătura din final, care în ciuda pronosticurilor le-a oferit celor de la Improved Clicks un licăr de speranţă. Singurul lucru pe care îl regret este că nu am putut vedea setup-uri mai originale sau strategii alternative, toate echipele preferând să aleagă drumul mai sigur, convenţional.

En fin, mes amis...

Cele două scene pe care s-a desfăşurat World Wide Invitational-ul au avut live streaming, dar care din cauza traficului intens şi milioanelor de accesări se bloca destul de des. Puteţi vedea însă majoritatea conţinutului fie pe site-ul oficial Diablo 3 (dacă asta vă interesează) sau diverse site-uri de profil care au arhivat comentarii, coverage sau video footage al WWI.

Drept compensaţie, puteţi vedea înregistrări cu o parte din meciuri pe site-ul oficial WWI 08.

În plus, au fost confirmate o parte din talentele şi abilităţile pe care le va aduce Wrath of the Lich King în WoW, şi da, Paladinilor, o să primiţi şi voi ceva mai important decât nimicurile din The Burning Crusade ;).

În încheiere, a cântat Level 70 Elite Tauren Chieftain, formaţia condusă de Samwise Didier, Art Director-ul de la Blizzard şi motivul pentru care jocurile făcute de aceştia au o tentă de desene animate. După ce au cântat două noi melodii, Terran Up the Night şi Raise Some Hell, au anunţat schimbarea numelui lor în Level 80 Elite Tauren Chieftain, în concordanţă cu schimbările aduse de Wrath of the Lich King. Dacă nu sunteţi la curent cu WoW dar aţi jucat WarCraft III, puteţi recunoaşte formaţia după melodia heavy metal de la finalul The Frozen Throne. Da, e aceeaşi formaţie.

■ **zuluf**


Public Bulversat



Dacă nu vă place jocul, pe ei să-i sunaţi


Arthas în civil

Dungeons & Dragons 4th Edition

- un altfel de barbut -



Dacă până acum articolele din rubrica de Tabletop îi băgau, probabil, pe unii în ceață, luna aceasta o să vă vorbesc despre ceva mult mai cunoscut cu care majoritatea dintre voi ați avut conștient sau nu cel puțin un contact la viața voastră. Îmi trag respirația după fraza asta interminabilă (mutându-mă de lângă microfon) şi pe urmă precizez exact la ce mă referam: Dungeons and Dragons.

Oricine a jucat un CRPG de Bioware în viața lui a avut contact cu sistemul de reguli D&D şi nu ştiu câți dintre voi nu au jucat niciodată Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Icewind Dale sau Planescape: Torment. Acestea sunt doar câteva dintre titlurile care au la bază vechiul Dungeons and Dragons – părintele RPG-urilor.

Origini

Se întâmpla acum douăzeci şi ceva de ani că răposatul Gary Gygax, wargamer de felul lui, se sătura de bătăliile istorice din jocul Chainmail şi adăuga elementul fantasticului printr-un supliment de reguli. Existau acum vrăji, reguli pentru turnire şi lupte corp la corp între lideri. Nu trecea mult timp şi ideea era dusă mai departe astfel încât Gary scotea pe piață o carte de reguli pentru lupte la scară mică între un grup de aventurieri şi monştri fictivi. Se năştea prima ediție Dungeons and Dragons.

De atunci s-au întâmplat multe. Clasele şi rasele s-au înmulțit, universul şi inamicii s-au diversificat, au apărut cosmologii, panteoane, campaign settings... pe scurt, Dungeons and Dragons cuprinde în prezent cam orice v-ați putea imagina. Toate astea s-au petrecut pe parcursul mai cunoscutelor ediții Advanced Dungeons and Dragons şi AD&D 2 (Baldur's Gate, Planescape: Torment) şi ediția a 3-a, respectiv 3.5 (Icewind Dale 2, Temple of Elemental Evil, Neverwinter Nights). Ei, a venit şi momentul ca Wizards of the Coast să odihnească 3.5 şi să publice ediția cu numărul 4, care schimbă din nou în mod radical sistemul de joc. În continuare o să vă spun pe scurt în ce fel...

Hai cu 20-ul!

După cum probabil ştiți, în Dungeons and Dragons cel mai de preț şi sfânt zar e cel cu 20 de fețe, sau d20. Sistemul e simplu: arunci zarul, aduni bonusurile personajului tău la numărul de pe zar şi dacă depăşeşte o anumită valoare țintă, acțiunea e un succes, altfel eşuează.



Un 20 pe zar e tot timpul un succes triumfător, independent de bonusuri, în timp ce un 1 înseamnă eşec total de proporţii epice. Sistemul a rămas asemănător, dar s-au schimbat situaţiile în care se folosesc.

Aproape toate acţiunile pe care le poate îndeplini un personaj acum sunt puteri conferite de clasă. Vrăjile de luptă (devenite şi ele puteri) funcţionează acum la fel ca atacurile, dar cele mai multe nu lovesc în Armor Class, ci într-una din cele trei Defenses. Defense reprezintă fostul sistem de save-uri. Dacă înainte atacatorul dădea o vrajă şi aştepta ca oponentul să dea un zar să adauge un bonus şi să confirme sau nu save-ul, acum atacatorul dă cu zarul, adaugă bonusurile vrăjii şi încearcă să egaleze sau să depăşească valoarea de Defense a adversarului. Defense este şi el împărţit în Fortitude, Reflex şi Will.

Sistemul de bonusuri a fost standardizat. Clasele nu mai primesc bonusuri specifice la atacuri şi skill-uri, ci primesc toţi la fel în funcţie de anumite criterii: jumătate din level-ul personajului, bonusul unei abilităţi, armură, et cetera, et cetera. La fel, skill-urile nu mai au ranguri, ci doar două stări: Trained şi Untrained. A fi cunoscător al unui skill înseamnă a primi un bonus de +5 la skill-ul respectiv şi atât.



Rasa dă clasă

Noul Player's Handbook alterează rasele clasice şi introduce câteva noi. În primul rând, s-au dus vremurile în care Half-Orcii porneau cu penalizare la Charisma, rasele primind acum exclusiv bonusuri, cele mai multe la câte două abilităţi. Mai este un motiv pentru care Half-Orcii nu mai sunt penalizaţi. Nu mai există în PHB. Half-Orcii şi Gnomii au fost scoşi afară cu totul şi înlocuiţi cu trei rase noi. Primii din această categorie sunt Dragonborn. Urmaşi ai unui vechi şi onorabil imperiu, aceşti umanoizi cu sânge de dragon în vene sunt luptători excelenţi mânaţi de o nevoie permanentă de a deveni mai buni în ceea ce fac. Orgolioşi şi aroganţi din fire au totuşi un simţ al onoarei bine-dezvoltat şi îşi respectă inamicii în cele mai multe cazuri. Eladrin sunt o categorie aparte de elfi care preferă oraşele pădurilor şi practică magia cu un talent înnăscut. Sunt stereotipicii elfi înţelepţi profilaţi pe arte şi cultură. În final, Tieflingii (care au mai apărut înainte, dar nu ca rasă din Player's Handbook) sunt umanoizi cu sânge demonic (sau diavolesc, este o diferenţă) în vene, lucru care se observă în trăsăturile lor fizice: coarne, canini foarte mari, cozi sau chiar copite şi sunt maeştri în artele subterfugiului şi altor acţiuni întreprinse pe furiş. Restul raselor deja cunoscute care au rămas în scenă sunt Dwarfii, Elfii, Half Elfii, Halflingii şi, desigur, eternii Oameni.

Clasele nu au scăpat nici ele, fiind şi mai cioplite, dezasamblate şi reasamblate. Ce a ieşit? Păi în primul rând au dispărut clasele care erau amalgamuri, cum ar fi Barbarian, Bard, Druid, Monk şi Sorcerer. Au fost introduse în locul lor Warlock, un vrăjitor care se bazează pe entităţi extraplanare în meseria lui şi în general magii mai închise la culoare şi Warlord, un luptător făcut să conducă bătălii, un lider înnăscut. Partea cea mai bizară şi, după cum spunea un cunoscut, MMORPG-ish e introducerea rolurilor. Practic fiecare clasă are un rol în party care chiar dacă au nume diferite înseamnă tot „tanking, support, DPS", şi aşa mai departe. Probabil o mişcare de marketing din partea celor de la Wizards pentru a prinde şi generaţiile noi în mrejele Pen and Paper RPG-urilor.

Sistemul de Level-uri merge acum până la 30 şi este împărţit pe trei „etaje": Heroic, Paragon şi Epic. Primele 10 niveluri fac parte din Heroic Tier când personajul încă se formează. Apoi la nivelul 10 se trece la Paragon, când se face o specializare a personajului pe un anumit domeniu. Un fel de Prestige Class, dar care e legată de clasa de bază. Apoi, de la 20 în sus, personajul poate alege un Epic Destiny. Fiind în număr mic, îmi permit să le enumăr aici: Archmage (exclusiv pentru Wizards), Deadly Trickster, Eternal Seeker şi chiar Demigod.

În rest, feat-urile au rămas în mare parte la fel, având acum, însă, şi cerinţe legate de rasă (cel puţin unele), skill-urile în afară de ce am menţionat mai sus şi modificări la numele unora şi rolul altora au rămas şi ele neschimbate. Sistemul de luptă, însă, a fost modificat în mare măsură. Menţionez aici doar o diferenţă care face totul: Nu mai există „full round action". Mai bine spus, niciodată nu vom mai fi obligaţi să alegem între a ne mişca şi a da atacuri în plus. Există doar Standard Actions care fac „miezul". Nu mai există atacuri multiple, charge este doar un atac normal, care poate fi efectuat după un Move Action şi aşa mai departe. Pe lângă acestea mai avem Minor Actions care nu ne consumă nici din Standard, nici din Move, dar au limitări şi Free Actions care pot fi efectuate aproape oricând.



Vrăjile care nu se folosesc în timpul luptei se numesc acum ritualuri şi nu mai ţin de puteri sau de „spells per day", ci pot fi efectuate oricând (nu în focul unei bătălii, însă), dar de obicei cu un cost material în ingrediente.

Concluzionând...

Nu pot să mă pronunţ încă asupra fiabilităţii noului set de reguli pentru că nu am apucat să mă joc cu el. Părerile sunt împărţite dar la urma urmei când a apărut o versiune nouă de orice fără să sară gurile rele să critice (de obicei fără să fi încercat respectivul orice)? Regulile par simplificate, elimină multe elemente nefolosite sau care creau confuzie printre cei mai săraci cu duhul şi este mai accesibil pentru multă lume. Unii se vor plânge că e prea simplu. Că s-a eliminat prea mult. Că e prea accesibil plebeilor acum. Pot să spun un singur lucru: Nu vă obligă nimeni să jucaţi Dungeons and Dragons 4th edition. Puteţi oricând să vă întoarceţi la 3.5 sau, de ce nu, la AD&D. Asta e partea cea mai frumoasă.

■ **Paul Policarp**

Producător: Wizards of the Coast

Online: www.wizards.com

RIP



MÂNIA LUI DUMNEZEU

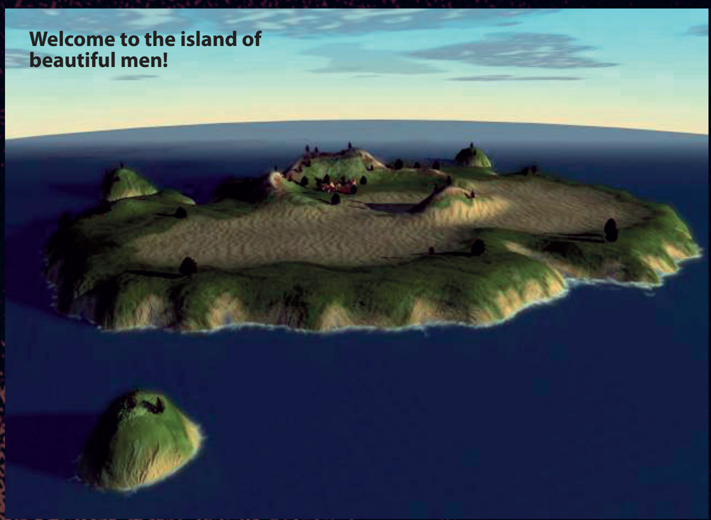
Căldură mare. Mai că-mi vine să deschid consola, să bag un cheat de ploaie. Sau, şi mai bine, intru'n godmode, rechiziţionez un uragan să-i salte pe ăia care plimbă pickhammer-ul de azi dimineaţă prin faţa redacţiei şi, dacă îmi mai rămâne ceva credinţă pe fundul găleţii, să o pun de-o ploicică răcoroasă. Dar uit de ce sunt la muncă pe căldura asta... Deci, mormântul la care veţi boci luna aceasta aparţine unui god-game marca Bullfrog. Dacă rezistaţi până la capăt, vă va lua în primire obsesia aproape nesănătoasă a tovarăşului Caleb pentru seria Ultima. Fără prea multă vorbărie, vă las pe Mâna lui Dumnezeu...

Genesis: Hand of God

Poate cel mai cunoscut joc produs de Bullfrog (în frunte cu Peter Molyneux) a fost Populous (lansat în 1989). Printre altele, Populous a introdus conceptul de god-game şi a marcat începutul obsesiei lui Molyneux pentru „simulatoarele de Dumnezeu". În mod paradoxal, cele mai bune jocuri ale Bullfrog-ului sunt Magic Carpet şi Syndicate Wars , adică tocmai jocurile în care Molyneux a uitat pentru o clipă de „mica" lui obsesie. Fiţi pe pace, nu am uitat de Dungeon Keeper, ci îl consider tocmai excepţia care întăreşte regula. Şi nu aduc în discuţie Black & White, pentru că pe mine m-a cam plictisit (nu e tocmai idealul meu în ce priveşte jocurile pe PC) şi oricum aparţine „erei" post-Bullfrog.

Dar să revenim la Populous. Simpaticul simulator de divinitate a fost urmat în 1991 de Populous 2, un sequel cel puţin la fel de bun, după care zeii au cam adormit în post. Timp de şapte ani. În '98, a deschis ochii al treilea titlu din „familia" Populous. În încercarea de a fi pe placul cât mai multora, Populous 3: The Beginning a fost puţin mai mainstream, ceva mai interactiv şi mult mai RTS decât fraţiorii săi mai bătrâni. Şi, cel mai important, n-a fost succesul la care s-au aşteptat cei de la Electronic Arts. La puţin timp (începutul lui '99, cel mai probabil) după apariţia Treiului, o echipă micuţă din cadrul Bullfrog a început să pună bazele celui de-al patrulea Populous. Din motive necunoscute, EA a turnat acid peste şi astfel Populous 4 s-a dus pe apa sâmbetei, punând astfel sare pe rana celor care-şi doreau să vadă un Populous ca la carte. Lame joke...

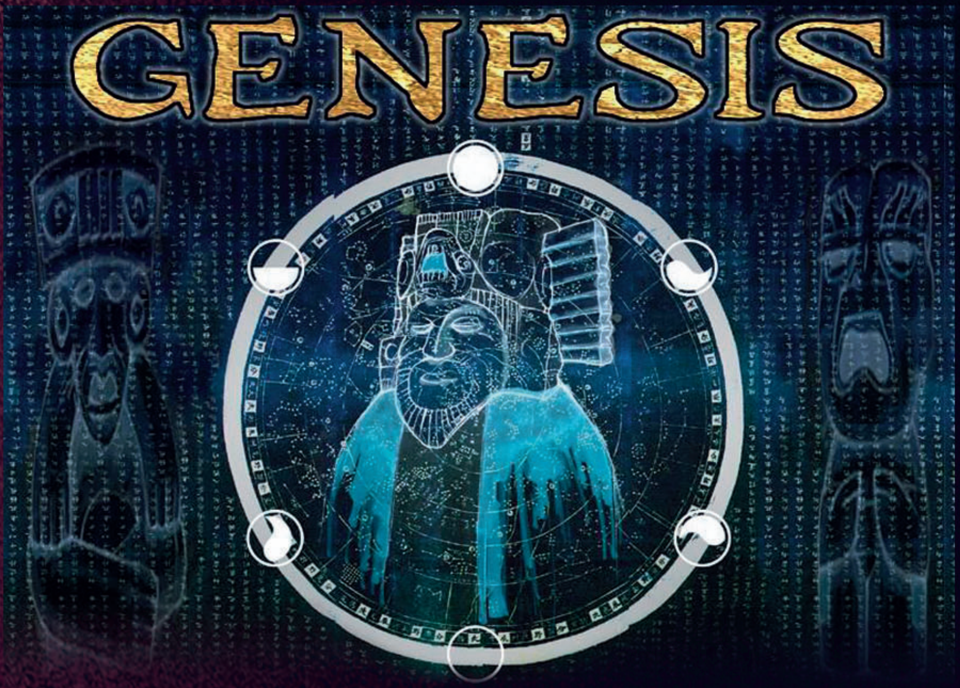
Simţind că Populous 3 s-a îndepărtat cam multişor de conceptul de god-game aşa cum şi l-a imaginat Molyneux, Ernest W. Addams (sper că îl mai ţineţi minte



Welcome to the island of beautiful men!



Nişte ţărani...



din articolul dedicat lui Dungeon Keeper 3) a pus osul la treabă și a „turnat temelia" lui Genesis: Hand of God, un god-game care în mod sigur ar fi fost pe placul lui Molyneux. În mare, Hand of God urma să fie un Populous mult mai interactiv, cu un sistem economic deosebit de complex (pentru acea vreme). Similar primelor două Populous-uri, „turma" de credincioși nu putea fi controlată în mod direct. Le mai dădeai câte-o idee pe ici pe colo, îi speriai cu un cutremur, le trimiteai un nor de lăcuste când nu erau cuminți sau le aruncai chifle din ceriu când reușeau să te mulțumească, dar nu le puteai spune ce să facă. Tribul de sub aripa ta ocrotitoare împărțea pământul cu o adunătură de păgâni, care trebuiau convinși că grăsunul din spatele monitorului este Adevărul, Învierea și Viața. Sau, dacă nu te simțeai destul de iertător, ai fi putut să-i stârpești de pe fața pământului ca niște eretici ce se aflau. După cum spuneam și mai sus, spre deosebire de Populous, Hand of God urma să introducă un sistem economic (dragostea de Dumnezeu tot un fel de monedă este...) ceva mai complex. Șase tipuri de mana, societatea era împărțită în trei caste (preoți, războinici și plebea) și o puzderie de activități religioase urmau să ne pună răbdarea și spiritul organizatoric la mare încercare. Ideea generală a fost ca jucătorul să se simtă mult mai implicat în viața enoriașilor, fără a-i da impresia că joacă un RTS ca oricare altul. Nu știu cât de bine le-ar fi ieșit, dar Addams se arăta deosebit de încrezător în puterile echipei sale (care număra la început șapte oameni).

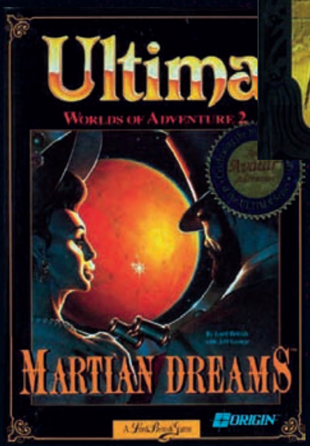
După câteva luni de muncă pe brânci, Addams a prezentat documentul de design lui Bruce McMillan (directorul studiourilor EA din Europa), care, spune Addams, a fost deosebit de încântat. Din păcate (deja încep să mă satur), departamentul de marketing n-a fost de aceeași părere. Molyneux și ortacii lui de la Lionhead lucrau de zor la Black & White (joc pe care EA urma să-l distribuie), iar negustorașii de la Electronic Arts au simțit că jocul propus de Addams se apropia foarte mult de „tamagotchi-ul" veșnic entuziasmatului Peter Molyneux și n-au vrut să distragă atenția publicului cu un joc asemănător (deși Addams s-a străduit din răsputeri să le explice că Hand of God ar fi fost un Populous mult mai evoluat și mai interactiv și nicidecum un simulator de vacă supradimensionată). Drept urmare, proiectul Genesis a fost închis într-un sertar, echipa a fost dizolvată la începutul lui noiembrie 1999, iar Addams a fost numit lead designer la Dungeon Keeper 3. Care Dungeon Keeper 3, dacă vă mai aduceți aminte, a fost trecut și el pe linie moartă când compania a ajuns la fundul sacului. Dar așa se întâmplă peste tot, cei buni mor de tineri ...



Worlds of Ultima 3: Arthurian Legends

Cred că ați auzit cu toții de Arthur, Excalibur, ai săi cavaleri, Merlin, Mordred, utopicul Camelot, libidinosul Lancelot și preafrumoasa Guinevere. Probabil că destui au văzut și câteva filme pe tema asta, ceva mai puțini sunt cei care au citit câteva chestii subțiri și chiar mai puțini sunt cei care au sondat conținutul unei cărți semnate





Chretien de Troyes. Așa stăteau lucrurile și acum vreo 15 anișori, când o echipă neomogenă și instabilă, prin care s-au perindat alde Richard Garriot și chiar Warren Spector, a început dezvoltarea unui titlu Worlds of Ultima, mai precis Arthurian Legends. Folosind motorul de Ultima VII, RPG-ul era plasat în universul regelui Arthur, însă în loc să exploateze izvorul de inspirație într-un mod comercial, trebuia să fie bazat pe relatări realiste, printre care „Knight of the Cart" (Cavalerul Lancelot) de Chretien de Troyes sau „Le Morte d'Arthur" (Moartea regelui Arthur) de Sir Thomas Malory.



Astfel, plasat în Anglia secolului VI e.n., personajul principal pornea într-o încercare de a reface Camelot-ul și Sfatul Cavalerilor care trebuiau să-l cârmuiască. În drumul său, „Avatar-ul" s-ar fi întâlnit cu diverși cavaleri ai Mesei Rotunde, precum Gawain, Pelenor și chiar Melora – singura femeie cavaler menționată în legende, încercând să-i ajute să răzbească în căutările lor (a se citi quest-urile). Desigur, eroul nostru avea să se întâlnească și cu toate „capetele de afiș" ale povestirilor, restaurând sau nu, într-un final, ordinea firească a lucrurilor.

Potrivit lui Sheri Graner Ray (puteți citi mai multe pe http://pcgtw.retro-net.de/index.php?id=games:alegends), s-a lucrat la joc timp de nouă luni, între 1992 și 1993, timp în care designul și hărțile fuseseră terminate, alături de o mare parte din aspectul personajelor și chiar începuseră să lucreze la quest-uri. Din păcate, Arthurian Legends n-a mai putut fi savurat de către fanaticii Ultima și cei ai lumii lui Arthur deopotrivă, neavând de la bun început șanse mari de a fi terminat, pentru simplul motiv că nu a reușit să aibă un producător propriu-zis, ci doar o echipă cu membri volatili (în afară de o mână de oameni fideli proiectului). Nici măcar artwork-urile nu s-au păstrat, nefiind arhivate niciodată, cu toate că s-ar mai putea găsi prin vreun sertăraș secret de-al lui Robert Frye, autorul lor. La anularea oficială a titlului, au desenat pe podeaua biroului un contur al „cadavrului", cu o coroană pe cap și o sabie în mână, au pus doliu peste ușa biroului, iar a doua zi, locul s-a umplut de flori, lumânări, bănuți și chiar un poem. S-a bocit la mormântul lui Arthurian Legends timp de vreo săptămână...

The King is dead. Long Live the King!

■ **cioLAN & Caleb**



Jocurile competitive

sau de ce România nu o să prindă aşa ceva prea curând

Introducţiune

Stăteam eu şi mă gândeam, aşa, ca un om mare, ce face ca un joc bun să fie un joc bun? Când ne jucăm, ce căutăm prima dată? Grafică fantastică de poţi să vezi cum transpiră personajul tău când aleargă? (deşi nu ştiu dacă astea ar fi detalii pe care chiar vrem să le vedem). Un gameplay de zile mari, cum numai Mario şi Pacman au avut la vremea lor? O platformă online să te poţi juca la trei noaptea cu aliaţii tăi din Peru sau la ora două ziua cu cea mai fioroasă specie de gamer întâlnită de om până în acest moment, coreeanul? Nu se ştie. Vedeţi voi, dragă cititori, cititoare, pitici şi roboţi, asta e partea frumoasă: faptul că suntem vreo şase miliarde de potenţiali gameri, suntem în primul rând oameni, deci avem gusturi diferite (chestia asta explică de ce EA încă mai face jocuri care chiar se vând, believe it or not!).

Să te joci şi să iei bani? Tare!

Bun, îţi place un joc lucios sau cu o poveste bună sau mişto în multiplayer, bravo ţie (bine, în afară de cei care cumpără de la EA sau Microsoft, pentru voi am doar milă). Ce urmează? Dacă nu eşti singurul ciudat care joacă aşa ceva, sunt mari şanse ca acel joc să aibă o ditamai comunitatea (da, mai mulţi decât amicii tăi din cartier cu care mergeaţi la Internet Cafe să jucaţi Half-Life în reţea de la 11 noaptea până dimineaţa că e mai ieftin atunci), lucru care încet-încet îl face să intre în categoria „jocuri competitive profesionale" (nu ştiu dacă aşa li se zice jocurilor care sunt implicate în mari turnee, dar cred că sunt pe aproape).

Să fim serioşi: pe lângă cei care au vrut să devină doctori, aviatori, profesori, câţi dintre voi nu aţi vrut să ajungeţi mari jucători şi să fiţi plătiţi doar ca să... vă jucaţi? Toţi, da? Ei bine, chiar sunt unii care pot să scrie în cartea de muncă „jucător profesionist", pe lângă „neurochirurg", „expert amenajări interioare", „mafiot" sau „vânător profesionist de crocodili". De ce? Pentru că au decis să investească vreo 12-13 ore din zi ca să te împuşte în cap de la o distanţă egală cu vreo patru staţii de autobuz sau să scoată o armată de vreo două sute de unităţi înainte ca tu să îţi dai seama din ce clădire scoţi tancuri.

Ce e ăla „joc competitiv"?

Acum, ideea de competitivitate este în natura umană, cu competiţii gen „cine are cel mai mişto trening luat din Italia fără taxe", iar jocurile (şi pe calculator, şi pe consolă) nu fac excepţie, clar. Să stabilim ceva de pe acum: dacă se joacă în draci, e motiv de scos bani – asta e deviza. Hai să luăm câteva nume sonore şi să vedem ce e cu ele.

Counter-Strike

Cine credea că un mod de Half Life ar putea să fie aşa tare, nu? GameSpy zice că e cel mai jucat mod din punct de vedere al numărului de jucători, iar mie mi-e jenă că am fost până acolo ca să mă asigur: toată lumea ştie asta, inclusiv poştaşul de-ţi aduce pensia pentru că încă o mai ţii pe mamaie la fereastră, lăptarul (o mai fi existând meseria asta?) sau instalatorul care ţi-a pus apometrul, dar ţi-a stricat o ţeavă pe acolo. Counter-Strike e uşor de învăţat (câţi dintre voi nu aţi jucat CS cu maimuţe sau delfini?). Dovada evidentă că nu e greu să înţelegi şi să înveţi ce e de făcut cu o puşcă şi nişte indivizi care îţi vor răul), motiv pentru care



Dragă mamă, am ajuns la QuakeCon, mâncarea e bună, colegii sunt primitori, pingu' e mic.
Al tău, Pompiliu



La WCG ai să găsești mereu FIFA, Quake și ceea ce pare a fi o telenovelă


Hoardele de gameri cuceresc un Mall și îl transformă în LAN


Tremble at my awesome micro, mortals!


Vezi că o să port un tricou alb pe care scrie WCG

are priză la public. E și distractiv, alert, strategic (zic unii) etc., deci are ce-i trebuie ca să atragă. Echipe tari ar fi SK Gaming *(www.sk-gaming.com/cs)*, Team fnatic *(www.fnatic.com)* sau Meet Your Makers *(http://www.mymym.com/en/index.html?cat=cs)*. Dacă vă interesează și un sistem de punctare sau un top, vă recomand fie ZoneRank *(http://www.zonerank.com/site/playerlist/221?game=cs&ln=us)*, fie GotFrag *(http://www.gotfrag.com/cs/rankings/)*.

StarCraft

Jocul ăsta este definiția unui RTS: rapid, echilibrat, distractiv. Ca orice joc bun, îl înveți imediat și nu vei fi fantastic niciodată la el, decât dacă ai reședința în Coreea de Sud, unde Starcraft este sport național. Ideea este simplă la prima vedere, iar la a doua vedere tot simplă e: aduni resurse, faci armată, strivești adversarul. Partea unde se distanțează de restul RTS-urilor este gameplay-ul, pentru că ai trei rase fundamental diferite: Terranii, care sunt un fel de texani cu costume și arme mișto, Zergii, care sunt un fel de insecte evoluate cu scopul de a servi o entitate numită Overmind (cum erau minerii sub Iliescu in '91), iar Protoșii sunt un fel de extratereștri cu arme extrem de avangardiste (dar care, inexplicabil, nu au reușit să-și dezvolte abilitatea de a avea gură). Jocul ăsta practic a inventat felul în care se joacă un RTS, iar dacă nu credeți că e mișto, vă recomand YouTube și o căutare după cuvinte gen „StarCraft", „SlayerS_BoxeR", „Pimpest plays". Nu-i nimic, aștept aici. Echipele cele mai puternice (în afară de cele din Coreea de Sud, pentru că diferența de skill dintre ei și restul lumii este pur și simplu dureroasă) ar fi Templars of Twilight *(www.tot-gaming.com)*, Meet Your Makers *(http://www.mymym.com/en/index.html?cat=sc)* sau Team Excello *(www.teamexcello.com)*. Pentru ranking vă sugerez GosuGamers *(www.gosugamers.net/starcraft/rankings)* sau iCCup *(www.iccup.com/iccladder)*.

WarCraft III

Pe ce pune mâna Blizzard e de bine, asta e clar, și se cam știe de la Lost Vikings încoace. Jocul ăsta a reușit să spargă gura târgului și se bucură de o atenție sporită la nivel internațional. Are cam ce oferă StarCraft, dar nu chiar tot, pentru că avem în primul rând un RTS dus pe o platformă 3D, apoi avem conceptul de „erou", o unitate pe care o upgradezi și ajunge să bată tare și apăsat (vezi Băsescu: căpitan de vapor, primar, ministru, președinte, potențial lider de galaxie). Acum, chestia e că, la fel ca în cazul lui Half Life, are un mod (sau UMS – Use Map Settings) care deja îl cam bagă în umbră: Defense of the Ancients sau DotA. Acesta este o singură hartă unde fiecare jucător din fiecare echipă (de obicei se joacă 5 contra 5, ca la Counter-Strike) comandă câte un erou în care bagă bani ca să aibă accesorii cât mai mișto, iar scopul este să dărâmi sediul adversarilor, cum se întâmplă prin sate cu ocazia alegerilor locale. Cele mai bune echipe de WarCraft III sunt Meet Your Makers *(http://www.mymym.com/en/index.html?cat=wc)*, World Elite *(http://we.replays.net/)*, SK Gaming *(www.sk-gaming.com/wc3)* iar la rankings aș zice să vă duceți la GosuGamers *(http://www.gosugamers.net/warcraft/rankings)*

Quake 2, 3, 4!

Quake e un pachet de FPS-uri cel puțin interesante, cu atât mai mult cu cât FPS-uri se scot destul de des (prin „destul de des" înțelegem o frecvență de aproximativ trei ori pe zi); băieții de la id Software știu câte ceva când vine vorba de pulverizat monștri cu noul tău lansator de rachete marca Doina, Railgun-ul Snagov sau BFG-ul Sirius 220, iar asta e dovedită prin faptul că fiecare sequel se bucură de un succes nebun (nebun, vă zic, nebun!). Ah, faptul că s-a făcut un eveniment mondial numit QuakeCon vă ajută să vă faceți o idee despre cât de faimos este. Inițial voiam să zic Quake 4, dar aproape tot ce se numește Quake are o istorie competitivă fantastică. Referitor la echipe și rankuri, vă recomand GotFrag *(www.gotfrag.com)* sau ZoneRank *(http://www.zonerank.com/site/eventlist/220?game=quake&ln=us)*.

Destul cu asta. Acum, când zici competiție, zici turnee, ligi, campionate, în fine, evenimente, da? Ia să vedem unde se învârt jocurile astea în principal:

World Cyber Games (WCG)

WCG este de departe cel mai mare eveniment dedicat gamerilor, cu peste un milion de vizitatori în fiecare an, am înțeles eu, și cu vreo 700 de jucători profesioniști din vreo 70 țări. La capitolul premii, fiți atenți aici: aproape de 500.000 dolari, băieți și fete! Din ciclul „nu e joc de WCG, nu e joc bun", aici putem spune că este locul unde se găsesc cele mai importante nume, atât pentru PC, cât și pentru console (și, mai nou, pentru telefoane mobile!) Anul acesta, dacă vă macină gândul să treceți acolo, vă zic eu: toată treaba va avea loc în Germania, la începutul lui noiembrie. Practic, dacă o să câștigi o cupă aici, ți-ai garantat câteva camioane pline de faimă.

Electronic Sports World Cup (ESWC)

Acest eveniment este varianta campionatelor mondiale de fotbal, baschet, golf sau prins porci unsuroși, cu o experiență vastă în domeniu. Principiul e relativ simplu: după turnee naționale de calificare, turnee care au loc în aproape 60 de țări, câștigătorii se duc într-o țară gazdă să-și reprezinte conaționalii. Jocurile care sunt incluse la aproape fiecare ediție sunt Counter-Strike, WarCraft III și Quake (3 sau 4, chestie mișto după părerea mea), cu alte nume care vin și pleacă. Anul acesta, spre exemplu, au fost prezenți jucători de Counter-Strike, WarCraft III, Quake 3, DotA și Counter-Strike Female (nu am să înțeleg de ce la jocuri pe calculator se face diferențierea asta în funcție de sex și tare aș fi interesat să aud o explicație logică), iar premiile depășesc 150.000 dolari. Câștigă aici și în sfârșit o să ai bani să-ți iei robinete de baie suflate cu aur, o bandă de rachete ucrainieni sau știu și eu ce mai e nevoie la casa omului.

Concluzie?

Dat fiind faptul că fac parte din echipa Meet Your Makers de ceva vreme și am contact cu aproape tot ce înseamnă jocurile la nivel profesionist, pot spune că România este în urmă (ca în multe alte privințe, de altfel). Sigur, aș fi nedrept să zic că nu vom ajunge niciodată la nivelul străinezilor, dar perspectiva de dezvoltare în domeniul acesta este, să fiu blând, mică, singură, slabă și tristă. Probabil că ar trebui menționată (și eventual lăudată) echipa The Elder Gods (TeG), pentru că aceasta este practic exemplul viu că se poate și la noi. Industria jocurilor competitive (e-Sports) este în continuă expansiune (anul trecut s-au învârtit peste 1 miliard de dolari in acest domeniu), lucru care ar trebui să-i motiveze și pe cei de la noi să bage bani în așa ceva. Jucători talentați avem, asta e clar, niște bani ne mai trebuie, pe lângă o minte deschisă la nou, pentru că, din păcate, la noi acest fenomen este practic nou.

■ **vhallee**

conQUIZtador

Preconcepţiile…

Primul contact pe care l-am avut cu acest joc a fost acum câteva luni, când priveam cu neîncredere o cunoştinţă care selecta porţiuni dintr-o Românie fragmentată în regiuni fără sens istoric. Mi-am spus la acea vreme deh… alt joc online cu care să-ţi pierzi timpul, românesc, probabil un pui de Europa Universalis şi mi-am întors capul în indolenţa mea crasă, uitându-l până acum câteva săptămâni când…

… şi filmele de groază

… după o sănătoasă alergătură bezmetică de 45 de minute, pe gazonul din faţa casei unui prieten, pe care noi am denumit-o mândri fotbal, stăteam şi aşteptam ca splinele şi ficaţii să-şi revină, pălăvrăgind în acelaşi timp despre condiţia noastră fizică precară, că am ajuns nişte burtoşi, manageri (citit chiar aşa, cum se scrie), că fetele noastre aleargă mai mult decât noi, că etc. Etc. care ne-a făcut să uităm de toate şi am mai luat o îmbucătură de grătar potrivit cu un suc acidulat sau o bere, după gust, câţiva chiar retrăgându-se în casă pentru a se relaxa la un film.

„Film, film", am spus, „dar ce film e ăsta care îi face pe toţi să uite să se mai întoarcă", până şi pe cei care au intrat doar ca să ia ceva din frigider sau care doar aveau nevoie la toaletă.

„Dramă", zic, „ăştia ne-au lăsat aici şi ei se uită la cine ştie ce prostii. Hai să-i scoatem afară".

Dar… groază, ţipetele erau aproape, nu provocate de lovituri de cuţit, mai repede de nevroze şi contraziceri, şi-i descoperim. Stăteau toţi ciorchine în spatele gazdei care selecta o regiune pe aceeaşi hartă stupid colorată… (facepalm). Dar până să apuc să râd de ei sau să fac orice gest care să pună în valoare expresia „băi v-aţi tâmpit", patronu' începe să citească:

„Care dintre următoarele nu este un soi de pere de vară?" (facepalm 2)

Şi iar n-apuc să spun nimic pentru că cinci oameni încep să urle ca nebunii, Melba…, Williams…, Napoleon… (facepalm 3). Răspunsul selectat a fost Williams la insistenţele cetăţeanului turmentat care gira el că ştie, ţinându-se de uşă să nu cadă.



Pace vouă, muhahaha…

Bineînţeles că nu era, iar cetăţeanul şi-a primit înjurăturile de rigoare printre hohote de râs şi glume ieftine de grup.

Dacă e la modă…

Nu mai trebuie să spun că m-a prins, iar în drum spre casă soţia îmi spune clipind inocent: „putem să jucăm şi noi ăla?"

Şi am jucat şi ne-am distrat şi am mai învăţat una alta, ba chiar am încercat să recreăm atmosfera invitând alte cunoştinţe la noi. S-a dovedit că majoritatea deja juca de ceva timp şi avea experienţă, făcându-mă să cred că ori eu sunt de pe altă planetă ori am dreptate când spun că ideile plutesc prin atmosferă, iar în momentul în care ajung destul de aproape sunt înşfăcate de oameni, mulţi descoperind sau începând să facă aproape concomitent una sau alta. (Aristotel, nu?)

Reţeta succesului: simplu, pentru toată lumea

Da, nu e greu să joci conQUIZtador, chiar şi un copil de 5-6 ani o poate face, nu trebuie decât să-ţi creezi un user, gratuit, apoi să apeşi un buton care te va arunca, împreună cu alţi doi pretendenţi la tronul României, în mijlocul unui joc de cucerire. Principala ta armă e cultura generală şi, mai ales, bunul simţ: istoric, geografic, fizic, lucru pe care de altfel o să-l explic puţin mai jos.

La început îţi alegi o zonă de start pe teritoriul României şi începi să te extinzi răspunzând corect la cât mai multe întrebări până în momentul în care toate zonele sunt ocupate de cei trei combatanţi.

În acest moment, jocul trece în faza a doua şi, conform ordinii, jucătorii încep să atace cum cred de cuviinţă.

Fiecare încearcă să-şi protejeze regiunea aleasă la început, care devine automat capitala statului lui, şi care, odată pierdută, duce la eliminarea acestuia şi la preluarea regiunilor deţinute de el, de către atacator.



Mai mult? Mai mult?



Anzii sunt în America de Sud, Carpaţii la noi, aha….

Jocul devine strategic și pentru că nu poți ataca un teritoriu decât dacă face graniță cu unul deținut de tine.

Întrebările sunt de două feluri: tip grilă, sub care ai patru răspunsuri posibile din care trebuie să alegi unul, în 15 secunde, sau, în cazul în care ambii combatanți răspund corect, de tip deductiv, răspunsul fiind întotdeauna un număr prim (fără virgulă) ce trebuie scris cât mai repede și dat cât mai aproape de adevăr.

Dacă te vezi grăbit, poți opta și pentru tipul de joc Blitzkrieg, unde împărțirea teritoriilor se face mai rapid, iar atacurile sunt mai puține, sau, din contră poți intra la Separeu, unde oamenii își dau întâlniri pentru a-și măsura forțele pe mai multe runde sau pur și simplu pentru a discuta.

Serverul îți contorizează victoriile, numărul de jocuri și raportul răspunsurilor corecte și te aruncă în luptă cu oameni din ce în ce mai buni (presupunând că devii mai bun).

De multe ori te vei lovi (și te va durea) de persoane cu un simț al aprecierii incredibil, în sensul că vor ști cu o aproximație năucitoare anii în care s-a întâmplat un anumit lucru sau cam câți locuitori sau kilometri pătrați are o țară sau de alții care au la activ mii de jocuri și au cam început să știe răspunsul corect al întrebărilor. Întrebări care, apropo, sunt foarte multe și din toate domeniile posibile, de la premii Nobel la traduceri din limba rromanes.



Un nou început



Suntem toți așa de buni la chimie... bine că nu doare

Câștigător este cel care la sfârșitul numărului prestabilit de atacuri are cele mai multe puncte, acesta fiind de obicei și cel care are cele mai multe teritorii.

Punctele de la sfârșitul jocului se transformă în bănuți de aur cu care poți participa la licitații unde poți câștiga, din partea casei (aka sponsor, aka proprietarul francizei), un hanorac sau o scrumieră, mă rog, mici atenții, care însă contează.

Mulți cu idei, foarte mulți

Serverele sunt exemplare, susținând și zece mii de useri fără probleme. Mai au colapsuri, dar asta se întâmplă și la case mai mari, mult mai mari.

Comunitatea este foarte numeroasă: chiar și la cinci noaptea găsești online peste 1000 de oameni, români din toate colțurile lumii.

Ce mă bucură este că joacă foarte mulți copii, ceea ce este extraordinar, unii dintre ei dând cu tine de pământ fără jenă: au o tinere de minte, un timp de răspuns și o răbdare extraordinare.

Știu asta, pentru că în timpul jocului poți schimba o vorbă-două cu oamenii cu care te lupți, într-o ferestruică mică de chat. Mulți folosesc fereastra chiar și pentru a lega prietenii, fetele pentru un flirt nevinovat sau ca armă pentru a câștiga jocul și așa mai departe.

Probabil ca ban-ările sunt în floare, pentru că eu nu am întâlnit pe nimeni să vorbească urât sau să înjure, ceea ce e mare lucru pe meleagurile noastre.

Iar jocul văd că începe să prindă bine și pe alte meleaguri (Germania, Austria). Un adevărat boom. Compania înregistrează chiar și o licență pentru concursuri televizate.

Și minusuri?

Ca orice joc online, cu timpul începi să-i vezi și minusurile, începe să te enerveze, începe să-ți treacă.

Dacă la început găseai interesante toate întrebările, cu timpul ajungi să te enervezi că ești bătut de o persoană care a învățat pe dinafară că miss Venezuela a ieșit pe locul y în anul x la Miss World, dar descoperi că nu știe când s-a născut Mircea cel Bătrân.

Câteva mici bug-uri, cum e cel al ferestrei de chat în care dacă dai enter se poate întâmpla să-ți răspundă cu cifra 0 la întrebare, te vor scoate din sărite.

Sau vei avea întrebări despre mecanica jocului sau întrebări, ce ironie, la care nu prea va fi nimeni să-ți răspundă.

Și, cel mai grav, vei descoperi că mereu faci același lucru. Da, sunt de acord, întrebările sunt multe și chiar după 200 de jocuri (în cazul meu) rar prinzi una care să mai fi fost, însă jocul ar trebui diversificat un pic, ar trebui adăugate câteva modalități de dezvoltare și de personalizare a personajului sau poate concursuri tematice. Lucruri care nu cred că se vor întâmpla pentru că producătorii își propun clar ca jocul să rămână accesibil pentru cât mai mulți.

Și nota? Unde e nota?

M-am gândit mult ce notă să-i dau, dar nu are sens. Aici nu putem vorbi despre grafică, sunet, gameplay. Acesta este un joc care te atrage sau nu, care-ți place sau nu. Și printre puținele care-ți pot oferi surpriza de a-l găsi pe bunicu', mare amator de Discovery, la calculator jucându-l. Cu interes.

■ **ncv**

Link oficial: www.conquiztador.ro



Să trecem la nivelul următor! LUMEA!!!



GEN: Hack&Slash **PRODUCĂTOR:** Blizzard **DISTRIBUITOR:** Blizzard Entertainment **LANSARE:** 2009 **ON-LINE:** www.blizzard.com/diablo3

Seasons in the Abyss

E aproape două şi jumătate dimineaţa, iar eu sorb dintr-o cutie de bere puţin răsuflată. Îmi vine greu. ESTE greu să aştern un şir de cuvinte numai bun pentru cei care au aşteptat cu sufletul la gură titlul magic. Aşa că îmi stimulez îmbinarea frunţii cu nasul, aşa cum o fac beţivanii notorii, încercând să-mi adun gândurile. Am o vagă idee câţi oameni vor parcurge acest preview, atât voi, cititorii noştri fideli, cât şi colegii mei de redacţie şi mi-e realmente frică să nu dezamăgesc. Aşa că nu mă voi ascunde în spatele vreunui deget păros, ci voi încerca să fiu cât mai sincer posibil (aşa cum fac de obicei), dar mai ales cât de cât obiectiv, fără să omit părerile personale, dat fiind faptul că cele mai recente creaţii Blizzard nu m-au prea fermecat, ci mi-au provocat într-un fel şi greaţă, prin conceptul pe care stau şi deopotrivă prin felul în care le folosesc o bună parte dintre jucători. Nu cred să existe gamer care să nu fi butonat chiar şi în treacăt Diablo, însă, cu toate acestea, voi începe prin a-mi aminti şi a vă face cunoscut cum a fost primul meu contact cu cel dintâi titlu din serie.

Hei călătorule, suflet pierdut...

Şezi o ţâr şi-ascultă, stai un minut... Prima dată când am rulat un demo de Diablo a fost prin 1997, folosind un CD al defunctei reviste Computer Games (jocuri care vă ruinează viaţa...). Musafir într-o firmă de arhitectură şi proiectare, ca orice roşcovan pistruiat agreat de nevasta patronului, am avut privilegiul de a sta călare în fiecare vizită pe cel mai performant calculator de care dispuneau la vremea aceea. Nu mi-a luat prea mult să remarc potenţialul din spatele titlului, aşa că am instalat numaidecât blestemăţia aia de versiune limitată şi am rulat executabilul, dând din picioare ca pe bicicletă, doar-doar va porni mai repede. Nu ştiu ce m-a fermecat mai mult, să fi fost grafica sau fantastica muzică ambientală ce însufleţea micul aşezământ Tristram, un loc evident uitat de Dumnezeu, însă care păstra o frumuseţe stranie... hipnotică. După ce m-am perindat prin sătuc, intrând în vorbă cu diversele personaje (chipurile, de fapt ascultând monologurile acestora), am ajuns – inevitabil – în faţa intrării în Catedrală. Sunt puţine momentele din viaţa de gamer care m-au marcat la fel de mult ca întâlnirea cu muribundul de pe treptele templului pervertit, ale cărui ultime cuvinte aveau să prevestească adevăratul coşmar ce aştepta să fie revelat în pântecul subteran.

Într-adevăr, primul Diablo a avut cu adevărat atmosferă, o grafică grozavă pentru vremea respectivă şi un gameplay aproape fără cusur, incitant, dinamic şi inspirat, într-o capodoperă unică pusă la cale de maeştrii viscolieni, plină de momente memorabile, dar care a dus lipsa unei profunzimi „de cursă lungă". Totuşi, am rămas cu o impresie foarte bună, greu de şters, pe care însă Blizzard a avut grijă să mi-o schimbe odată cu lansarea celei de-a doua părţi, marcată ce-i drept şi de evoluţii tehnice şi conceptuale





Spreading the disease





„Thriller!“

destul de bombastice şi interesante, dar şi de o putoare scârboasă de consumerism pe care, oricum aş întoarce-o, n-o pot regăsi la primul titlu.

Diablo NU este role-playing

E clar că Diablo II are „checi”, de vreme ce, în afară de efectele speciale şi fluiditatea gameplay-ului, absolut niciun aspect grafic nu a reuşit să mă atingă la inimă şi



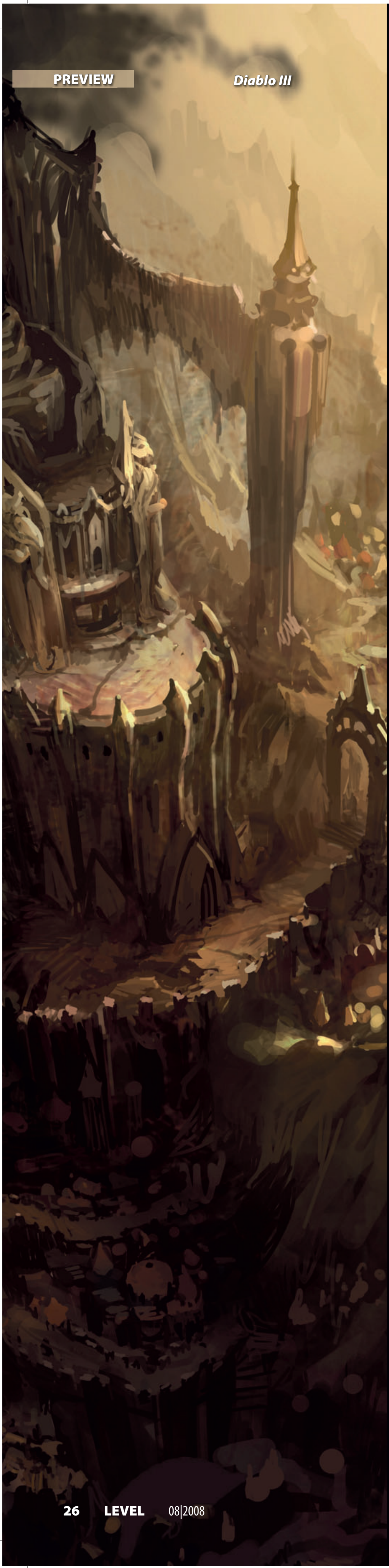
Iar a sorbit var-varul votcă şi Red Bull...

nici n-ar fi avut de ce. Este bine închegat, oferă un concept de gaming pe atât de solid şi vandabil pe cât e de putred pe dinăuntru. Adică a luat-o exact în direcţia în care, după ce am jucat primul titlu şi m-am gândit la o posibilă continuare, speram să n-o apuce. Într-un fel, speram să nu continue deloc. Rămâne totuşi admirabil cum Blizzard a putut convinge lumea că Diablo II este erpege, chiar şi centrat pe acţiune, în condiţiile în care singurele argumente în favoarea teoriei (ce-i drept, mult mai multe decât în cazul altor titluri ce au aspirat la acest statut) sunt sistemul de clase, câştigarea de puncte de experienţă şi atribuirea de skill-uri, perspectiva şi sistemul de control, administrarea de obiecte şi mult prea subţirile quest-uri şi interacţiuni cu alte personaje, sub formă de monolog, fără excepţie. Povestea, din nou, a fost foarte bine realizată atmosferic, de impact, însă pentru cei care caută mai multă profunzime, rămâne subţirache şi clişeică. Practic, totul s-a redus la rejucarea „poveştii” pe diverse niveluri de dificultate, în căutarea obţinerii unui personaj perfect pentru multiplayer, de jucat în echipă sau PvP, ceea ce este realmente oribil conjugat cu pretenţiile de RPG, ca să nu mai vorbesc de noua rasă de mineri virtuali născuţi de vastitatea posibilităţilor de echipare, lucru care se vede mult mai bine în MMORPG-urile contemporane şi deloc surprinzător, mai ales în WoW. Pornind de la premisa (corectă) că RPG-ul s-a născut pe hârtie, din dorinţa lui Gary Gygax de a mai condimenta deja seaca luptă pe ture, iar tot farmecul genului constă în a intra în pielea unui personaj fantastic, controlându-i în aceeaşi măsură dezvoltarea abilităţilor, echiparea şi stilul de luptă, cât şi personalitatea, evoluţia „spirituală”, dacă-mi permiteţi, interacţiunea cu lumea în care se aventurează şi raportarea la propriul ego, cel puţin jumătate dintre aşa-zisele RPG-uri „get-beget” şi absolut toate action RPG-urile nu au nicio treabă cu cele trei litere magice care le gratulează... gratuit. Reţineţi: erpege-ul perfect nu există şi nu va exista niciodată, însă presupunând că unul s-ar apropia foarte mult de idee, în cazul acestuia nu vă veţi uita prin inventory decât sporadic, veţi cheltui punctele de experienţă şi veţi căpăta skill-uri nu atât pentru a obţine cel mai





Let's party like it's 1997!



tare personaj posibil, ci veți folosi tot ceea ce oferă jocul pentru a vă apropia de imaginea a ceea ce ar trebui să fie personajul vostru închipuit, iar munca de actor-regizor nu este deloc ușoară și pentru a o face magistral, este nevoie de multă inteligență, experiență, spirit de observație, empatie și răbdare, adică exact ce nu au mulți dintre cei care se înhamă inconștient la această trebușoară distractivă... dar și grea. Compromisuri acceptabile am văzut în multe jocuri, dintre care primele care-mi vin în minte sunt extraordinarul și irepetabilul Planescape Torment, apoi Fallout, Baldur's Gate, Gothic, The Witcher și Fable, dar și System Shock sau Deus Ex. Am stabilit, așadar, că de la Diablo nu prea mai putem avea astfel de pretenții „excentrice/esoterice", însă nu înseamnă că jocul în discuție ar fi prost, neinspirat sau lipsit de Fun Factor. Dimpotrivă, conceptul de Diablo se conturează a fi extrem de atmosferic, incitant, magistral executat grafic și sonor, dar și ca întreg, totodată mult mai accesibil decât majoritatea celorlalte titluri similare, ușor de învățat și ceva mai greu de stăpânit. Cu alte cuvinte, comercial, însă din elita jocurilor comerciale – și prin excelență un joc mult mai distractiv în multiplayer.

We want more blood!

Dacă a existat vreun joc izometric, în afară de Crusader, Postal și (probabil nu-l știți) Meat Puppet care să ofere o satisfacție extremă la nimicirea vrăjmașilor, ăla a fost Diablo II – to rule them all! Uite-așa se face că deja primele filmulețe din Diablo III (pe care-l anticipam cu toții, iar anunțarea oficială n-a făcut decât să întărească această convingere) mă fac să vreau să-l joc, să stric trei mouse-uri numai și numai pentru plăcerea de a trimite hoardele demonice în Afundu' Străfundului, de unde au venit, apoi ca să-l pot lua pe tartor de coarne și să-i arăt cine-i șeful! Din toate schițele, capturile de ecran și filmulețele pe care le-am văzut până acum, Diablo III arată BESTIAL. Viscolienii au avut grijă să păstreze perspectiva izometrică, dar au făcut mișcarea inteligentă de a conferi atmosferei întunecate și încărcate specifice seriei o savoare care ne duce ușor cu gândul la WoW, lucru care a ieșit cum nu se putea mai bine, în special în compania motorului de fizică Havok, acesta din urmă influențând destul de tare și gameplay-ul, într-un mod sută la sută pozitiv și interesant. Așadar, vom avea Diablo în trei dimensiuni „pe bune", cu o atingere picturală cât se poate de adecvată, care nu face decât să îmbunătățească atmosfera și să facă jocul adorabil din punct de vedere grafic. De la cele mai mici detalii ale personajelor și monștrilor până la moleculele decorului, totul se prezintă ispititor, bine închegat, atmosferic și migălos, fără a deveni vreodată prea „baroc" încât să obosească ochii. Animațiile par absolut fără cusur, de la freamătul frunzelor până la spectaculoasele atacuri speciale și vrăji, alături de efectele devastatoare ale acestora. Da, Blizzard a mizat pe un Diablo III mai visceral, cu gameplay mai intens, cu anumite elemente împrumutate și de la reușita serie God of War – însă duse „to the next

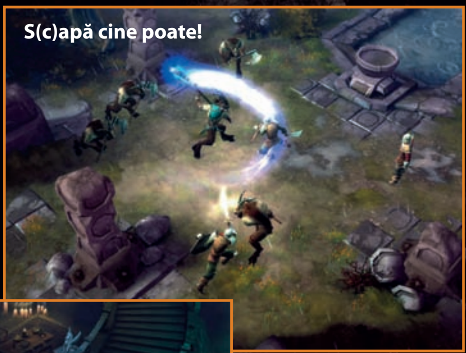


Numai sandalele au mai rămas din troll

level", iar filmele de până acum mă fac să cred că va fi într-adevăr o experiență de-a dreptul hipnotică. Fără a risca îndepărtându-se prea mult de conceptul jocului anterior, însă forțându-l să evolueze mai mult decât suficient (la fel cum este de așteptat și în cazul lui StarCraft 2), producătorii m-au bucurat prin decizia de a nu transforma cele diabolice într-un MMO, ci de a construi o nouă imagine pentru Diablo, conferindu-i totodată noi învelișuri ale acțiunii.

Mary's got a brand new hat

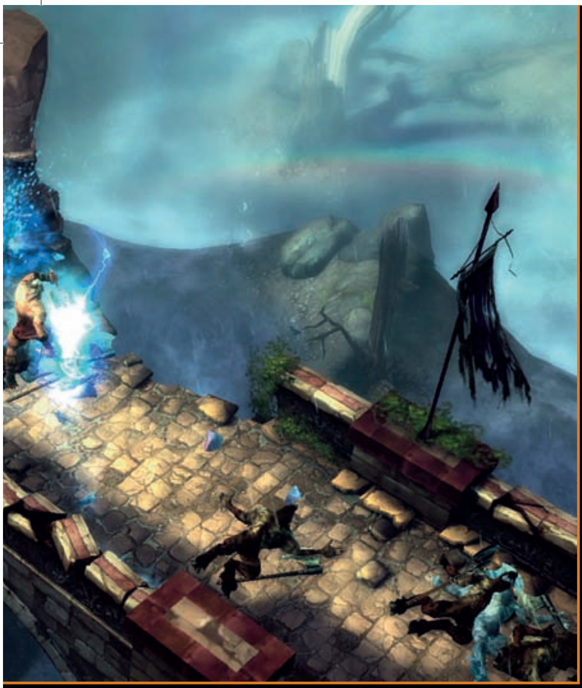
Bunăoară, nu mică ne va fi satisfacția de a cutreiera niveluri guvernate măcar parțial de efecte fizice care pot fi exploatate în interesul nostru, dar care totodată ni se pot împotrivi (precum pereți care se prăbușesc, obiecte ce până acum erau elemente statice de decor care zboară în toate direcțiile, trosnindu-i pe nefericiții din calea lor, monștrii care te iau de guler prin zid și multe altele). Dacă n-ați văzut deja clipurile de gameplay, vă vor trece fiori de satisfacție când veți vedea cum demonii escaladează pantele abrupte către platformele care vor servi drept teatru al distrugerii, cum barbarul face așchii ditamai porțile în goana sa turbată după cei mai necredincioși decât el, iar prăbușirea coloanelor și a stâlpilor se anunță a fi un festin vizual cu niște consecințe



S(c)apă cine poate!



Tradiții de Sabat



posibil foarte grave pentru cei care cască gura la ele în loc să se ferească. Nu întâmplător, unul dintre cele două personaje prezentate până acum de Blizzard este vechea noastră cunoștință – Barbarul, a cărui forță brută este redată perfect ca intensitate în toate aspectele jocului, de la felul în care arată, până la mersul ce cutremură pământul și atacurile care fac praf și pulbere din inamicii care au neșansa de a se afla în raza de acțiune. Au fost păstrate cele mai satisfăcătoare atacuri vechi, precum Whirlwind, Leap Attack sau îndrăgitul pumn în țărână care-i amețește un timp pe adversari, dar au fost adăugate și noi căi de împărțire a dreptății, barbarul despicând literalmente pământul în două cu noul atac „tectonic". Este limpede că, în continuare, matahala aproape goală va rămâne un personaj extrem de accesibil și satisfăcător de controlat, însă, de această dată, se pare că Blizz dă ascultare fanilor, oferind posibilitatea de alegere a genului personajului. Ce poate fi mai cool decât să tranșezi zombie cu o „culturistă" despuiată al cărei aspect forțos și voce hotărâtă aduc mai degrabă a „orculeasă"? Știu și eu, poate mânuirea noului personaj, zee Witch Doctor, parcă desprins din actul III al predecesorului și în practică o combinație dubioasă între vrăjitoare și necromancer. Adică influența africană și aerul șamanic nu sunt acolo degeaba, ci veți putea invoca tot felul de arătări în sprijinul cauzei voastre, folosind în același timp tot felul de puteri ce vor băga frica-n oasele scheletăraiei (la propriu), dar și magii ofensive, precum norul de lăcuste, care pe lângă utilizarea ofensivă (aceea de a bântui țintele atacului, otrăvind, îmbolnăvind și făcând să sufere adversarii) va putea fi aplicat și propriei menajerii, sporind și diversificând atacurile supușilor. Vor exista și magii exclusiv ofensive – a se vedea bomba de foc, destul de asemănătoare unui fireball „catapultat" în mijlocul norodului. Foarte multe nu se știu încă despre totalitatea claselor ce vor fi disponibile – și nici despre arborii de skill-uri, însă promitem să revenim și cu un interviu în momentul în care cei de la Blizzard vor putea face publice detalii savuroase în acest sens.

Mai multe bunătăți de la Ăl Rău

Dacă ați jucat suficient de mult Diablo II, ar trebui să vă fie limpede că acest concept funcționează foarte bine și când joci de unul singur, însă adevăratul potențial îi este scos la suprafață DOAR în multiplayer. În această idee, producătorii s-au străduit să încurajeze cât mai mult atitudinea ofensivă, introducând și un nou concept de vindecare (deja contestat de mulți, însă după mine pe nedrept) – sferele de viață. Atunci când se îngroașă gluma, jucătorul, în loc să fugă mâncând pământul pentru a putea face gargară în liniște cu poțiuni de restaurare, va fi încurajat să continue atacul, de vreme ce monștrii mai lasă destul de frecvent și asemenea sfere cu ajutorul cărora vă puteți întrema de îndată ce le atingeți. Notabil: în multi, și aliații din apropierea celui ce atinge sfera se vor bucura de efectele pozitive ale acesteia. De fapt, poțiunile se pare că vor fi lăsate oricum în banca a doua, accentul căzând pe folosirea skill-urilor (lucru benefic, zic eu). Mai mult, în multiplayer, prada va apărea personalizată și diferită pentru fiecare jucător, deci s-a cam zis cu „lașii furăcioși" și cu certurile pe intestinele +999 to stamina ale monstrului măcelar. Asta ca să nu mai vorbim de noii boși, unii înalți și lați cât un bloc de zece etaje, care vor face furori prin atacurile speciale cu ajutorul cărora pot ronțăi un barbar ca pe o pungă de semințe – să vedeți distracție când vor încinge mai mulți jucători o horă încercând să doboare un astfel de gigant! De asemenea, se pare că factorul aleator (după mine, cel puțin cât a ținut de „dungeon-uri", nu a fost prea nimerit până acum) a fost foarte ușor redus, fiind mai pronunțat în catacombe și lăsat în fundal pentru așezări și mediile de suprafață, lucru care nu cred că este rău deloc, de vreme ce Blizz a demonstrat că poate crea locuri atât de pline de farmec, încât nu cred că s-ar putea instaura plictiseala. În plus, cvasi-irelevanța factorului aleator cât ținea de niveluri de până acum cred că mai mult a dăunat imersiunii și atmosferei decât a crescut rejucabilitatea (în fond, pentru Diablo, este suficient să fie aleatori monștrii și obiectele, oricum poate fi rejucat cu bucurie configurând personajele în toate modurile posibile). O chestie mai concretă nu vom putea afla însă decât după ce-l vom fi terminat.



Ați pus-o, căci am activat și waypoint-ul ăsta!

Am lăsat începutul pentru sfârșit

Adică povestea și decorurile, contextul și mutările (don't mind my cheap poetry, e deja 5 jumate, am la bord mai multe beri și-un ness). Uite-așa se face că Diablo III se întoarce la origini, găsindu-l pe Cain reîntors la ruinele a ceea ce s-a numit odată Tristram, loc în care singura clădire oarecum locuibilă este hanul, cealaltă fiind înfiorătoarea catedrală. La douăzeci de ani după înfrângerea „echipei all-star" de răutăcioși (Diablo, Mefisto, Baal), bătrânul studiază în continuare mișcările forțelor întunecate, când o cometă lovește locul de unde își scosese Diablo coarnele mai demult, vestind o nouă încleștare între forțele Binelui, ale Răului și ale Umanității Dualiste, unind astfel cei mai destoinici eroi întru oprirea tărăboiului.

Que sera, sera, iar noi vă vom ține la curent cu detaliile picante, pe măsură ce acestea vor... picura de la producători, însă, chiar și după mine, departe de a fi un mare fan al seriei, se prefigurează un ospăț cu adevărat copios, în care abia aștept să-mi înfig colții. Din păcate, cina se pare că va fi servită cândva prin 2009, când chiar că ne vom duce cu toții dracului, asta fără probabilele amânări, așa că mi-e milă de fidelii fani ai seriei, care vor saliva mult și bine, în timp ce eu unul mă voi ruga încă vreo două-trei luni să n-o dea Bethesdiștii în bară cu Fallout 3.

May the Eternal Nightmare taint your sweetest innocent dreams, puny mortals! Mwahahahaha!!! Ha! Hăăă?!!



■ **Caleb**

PC X360 PS3

Ai ce-ți trebuie să devii un wiseguy?



GEN: Action **PRODUCĂTOR:** 2K Czech **DISTRIBUITOR:** 2K Games **LANSARE:** iarna 2008 **ON-LINE:** www.2kgames.com/mafia2

A trecut un an fără o lună de când am fost la Leipzig şi am văzut pentru prima dată partea a doua a lui Mafia: The City of Lost Heaven. Era unul dintre jocurile pentru care ne-am transportat până acolo. Deşi 2K a încercat să ţină ascuns numele jocului a cărui prezentare urma să se facă pentru prima oară la Leipzig, toată lumea a mirosit aroma de dramă americano-italiană din prima. Cu un stand creat în aşa fel încât nu se putea vedea nimic de dinăutru, 2K a făcut pe dracu-n patru ca nimeni neautorizat să vadă lip sync-ul spectaculos şi gigolo-ul ferches cu balalaica în mână. Deşi în ziua presei nici nu te puteai apropia de standul respectiv, din cea de a doua zi, masele de jucători fanatici puteau intra fără nici un fel de problemă pentru a saliva în faţa a ceea ce va fi Mafia 2.Trailerul prezentat în spatele uşilor închise ne-a fost prezentat de un nene la costum de mafiot, transpirat tot şi grăbit din cale afară. Deşi ne-am folosit şarmul nostru est european la maxim, se pare că el are priză numai la gagici, deoarece nu am reuşit să scoatem nimic de la macaronarul ceh. A trecut ceva vreme de atunci şi tot nu se ştiu prea multe despre joc. Un singur trailer şi câteva imagini nu se pot numi într-adevăr informaţii pe care poţi să îţi faci o idee cu adevărat realistă asupra jocului, dar asta este misiunea noastră pe pământ. Râcâie cu unghia colo, trage cu urechea dincolo, speculează un pic pe marginea a ceea ce un angajat 2K a scăpat la o bere şi gata. Se ştie tot despre joc.

Hey Vito... Com'ere and waste dis guy

După ce Mafia: The City of Lost Heaven a luat un premiu pentru cea mai bună adaptare într-un joc video a mafiei, nici partea a doua nu vrea să se lase mai prejos. Cu un scenariu aproape de două ori mai mare, prima parte a jocului având un scenariu însumând 400 de pagini, iar cea de a doua 700, şi cu peste două ore de cut scene-uri, Mafia 2 se pare că va avea ceva de oferit jucătorilor. Povestea se va învârti în jurul ascensiunii lui Vito de la statutul de picolo picolino la cel de Il Capo di Tutti Frutti. Proaspăt venit din război (folosit doar ca o scuză să scape de închisoare), Vito se reuneşte cu prietenul său Joe Barbaro şi împreună se pun pe furat pepeni din piaţă şi făcut tot felul de nelegiuri. Deoarece nimeni nu trece nebăgat în seamă pe lumea asta, cei doi, sau mai bine spus faptele lor, sunt luaţi la ochi de către mai marii banditilor din Empire State (cel de-al doilea nume al New York-ului). Astfel, cei doi intră cu ochii larg deschişi în lumea dură a mafiei siciliene mutată în America. Trailerul despre care vorbeam mai sus este exact momentul în care cei doi sunt abordaţi de donul mafiei şi sunt intrebaţi foarte deschis dacă au ceva împotrivă să omoare animalele umane. Cei doi prieteni sunt complet diferiţi ca înfăţişare şi ca gândire. Modelaţi după tiparul etern al celor doi prieteni în care unul este creierul iar celălalt pumnul, Vito şi Barbaro sunt stereotipul mafioţilor ce urcă încet dar sigur treptele ierarhiei crimei prin forţă brută, viclenie şi lipsa completă a remuşcărilor.

Cele 700 de pagini ale scenariului ar fi fost o totală pierdere de timp dacă ele nu ar fi permis personajului principal o serie de alegeri în funcţie de care acţiunea să se modifice cât de cât. Astfel că, pe parcursul jocului Vito va fi pus în faţa unor alegeri şi compromisuri în funcţie de care viaţa sa se va modifica parţial. Pe lângă toate aceste alegeri pe care Vito va fi nevoit să le facă, el va duce o viaţă dulce de relaxare şi confort. Ocazionalele bătăi pe stradă, urmăririle cu maşini şi inevitabilele cadavre de care va trebui să scape cât mai repede, doar îi pun un pic sângele în mişcare. Altfel, va putea să fure maşini în linişte, pe care le va duce apoi la atelierele de cosmetizare unde ele vor fi complet modificate pentru a nu putea fi recunoscute de proprietar. Şi că veni vorba de maşini, ele au poate rolul cel mai important în tot jocul. Te vor duce de la punctul A la punctul B fără să comenteze, se vor murdări dacă nu ai grijă de ele, vor exploda dacă nu eşti atent şi nu stingi ţigara cum trebuie


Pretty boy Vito

și chiar vor rămâne fără benzină dacă nu te oprești din când în când la o benzinărie.

Când nu îți pierzi vremea prin mașină trecând de treizeci de ori pe Podul Brooklyn sau pe lângă Empire State Building, vei putea să te relaxezi într-un restaurant cu a cărui mâncare și băutură îți vor crește punctele de viață. Dacă nu e stilul tău să te furajezi în public, vei putea face acest lucru în propria casă, unde fiecare întrerupător, robinet sau mâner poate fi apăsat, sucit sau tras pentru a face ceea ce este făcut să facă. Radio-urile îți vor cânta suav în ureche melodii celebre ale timpului, pe când ziarele te vor ține la curent cu cele mai importante evenimente ale perioadei '45-'50. În momentul în care te plictisești de aceleași metode de a sparge capete, te vei putea duce la o sală de sport un vei putea învăța noi stiluri de luptă sau noi combinații de pumni. Deși totul pare așa edenic, un loc în care îți poți face de cap fără a trage apoi ponoasele, nu e chiar așa. Legea trebuie respectată, căci poliția e cu ochiul pe noi. Spun ochiul și nu ochii pentru că deși trebuie să fim atenți să nu trecem pe roșu sau să nu călcăm mai mult de șapte pietoni până se ia lumea de noi, poliția va fi mai indulgentă cu noi. Mai indulgentă față de jocul anterior, unde se pare că multă lume a fost mai mult decât supărată când era trasă pe dreapta doar pentru că a trecut peste o tanti ce împingea la un cărucior cu un copil mic înăuntru. Și că tot vorbeam despre lumea de jur, trebuie să spunem că aceștia își văd de viața lor fiecare după posibilități. În jurul tău se vor citi ziare, lumea va comenta evenimentele zilei, se vor opri pe stradă pentru a cere un foc, vor aștepta autobuze sau se va scormoni prin gunoaie pentru a găsi ceva de mâncare.



Se trage la cinematograful Patria

Fashion TV

Deși este absolut clar că mare parte a trailer-ului este prerenderizat și restul jocului va arăta la fel de bine. Screenshot-urile pe care le puteți vedea alăturate articolului ne scot ochii prin modul impresionant în care totul arată în jocul acesta. Atenția asupra detaliilor este desăvârșită, în unele momente fiind tentat să spui că este o fotografie lucrată un pic în Photoshop pentru a se da efectul de pixel. Deși am ajung în punctul în care grafica nu ar mai trebui să ne impresioneze, deoarece eu sincer sunt convins că următorul pas este jocul-film, tot mai vine câte ceva care te impresionează prin grija cu care producătorii au lucrat la el. Cu toate acestea trebuie să ținem seama de faptul că 2K au dat publicului doar ce au vrut ei și nu știm cât din ceea ce vedem în screenshot-uri este adevărat. Așa că înainte să ne bucurăm, mai întâi să privim prin prisma scepticului.

■ **Koniec**



Mi-au furat bandiții poșeta



Cine nu-i gata, îl iau cu lopata



P

ASUS ROG Maximus II Formula

Sunet Formidabil în Jocuri

Cu SupremeFX X-Fi ai un Sunet Perfect în Jocuri

Dacă eşti pasionat de jocurile video cu siguranţă ştii ce rol important are partea audio. De acum, noua placă de bază ASUS ROG Maximus II Formula, dotată cu placa audio SupremeFX X-Fi, îţi redefineşte modul în care percepi jocurile. Cu suport pentru memoria DDRII şi având la bază cel mai recent chipset Intel P45, tehnologia exclusivă CPU Level Up şi designul Extreme Engine, placa de bază Maximus II Formula îţi va oferi cele mai frumoase momente în jocurile tale video preferate.

Sunete Perfecte cu SupremeFX X-Fi

Seria de produse Republic of Gamers (ROG) este dedicată jucătorilor care vor să aibă parte de cele mai bune condiţii pentru a rula jocurile video preferate. ROG Maximus II Formula, împreună cu placa audio SupremeFX X-Fi îţi va oferi un sunet atât de intens şi perfect încât vei avea senzaţia că eşti cu adevărat în mijlocul jocului.

Upgrade de Procesor cu Doar câteva Click-uri!

Cu tehnologia CPU Level Up poţi obţine cu uşurinţă un procesor mai rapid, capabil să facă faţă jocurilor video preferate. Tot ce ai de făcut este să selectezi în BIOS modelul de procesor dorit din listă. Din momentul în care ai făcut alegerea, sistemul se va ocupa de restul setărilor fine pentru a obţine viteza procesorului dorit. Nu a fost niciodată aşa de uşor să upgradezi un procesor!

Design Extreme Engine pentru o Performanţă Excepţională

ROG Extreme Engine este noua generaţie de alimentare multi-phase care dispune de un design în 16 faze de alimentare pentru procesor, 2 faze pentru memorie şi 3 faze pentru north bridge. Acest nou tip de alimentare oferă noi opţiuni de voltaj în BIOS pentru a obţine performanţe superioare. Sunt utilizate doar componente de cea mai bună calitate pentru o funcţionare stabilă, o eficienţă a consumului energetic de 96% şi power management automat pentru limitarea risipei de energie şi emiterea unei energii termice scăzute.



GEARS OF WAR 2

GEN: Action **PRODUCĂTOR:** Epic Games **DISTRIBUITOR:** Microsoft Games Studio **LANSARE:** noiembrie 2008 **ON-LINE:** www.gearsofwar.com

Steroizi (doar) la X-cutie?!

Mă mâhnește câteodată să observ că piața de console captează tot mai mult atenția producătorilor de jocuri, în defavoarea PC-urilor. Pentru mine, calculatorul este de suflet, are de-a face cu originea tuturor lucrurilor. Mai pompos spus, triumful total al tehnologiei. E adevărat că tot stresul performanței dispare în cazul consolelor, împreună cu veșnica goană după componente. Și producătorii nu pot să se agațe de calculator doar fiindcă el este jucăria (mea) de gaming tradițională (sau nu?!). Dar este neliniștitor să constați câte titluri excelent cizelate scapă publicului loial încă PC-ului, doar fiindcă producătorii preferă să nu mai riște o investiție în portarea aplicației pe computerele personale. Într-adevăr, există riscul ca jocul în cauză să nu se vândă conform așteptărilor. Așa s-a întâmplat în cazul versiunii PC a jocului Gears of War, care a ieșit pe piață la aproximativ șase luni după varianta Xbox 360 (noiembrie 2007). Dacă versiunea pentru Xbox 360 s-a vândut în peste două milioane de exemplare, cea de PC a avut performanțe modeste, în ciuda opiniilor pozitive ale criticilor.

În caz că nu vă amintiți (sau nu ați știut niciodată), Gears of War era totul despre măcel. Sub intriga inițială a salvării unei întregi planete, Sera, de sub invazia hoardelor de Locust ce se ascundeau în măruntaiele pământului și care s-au hotărât brusc să iasă la suprafață, intrați în pielea lui Marcus Fenix pentru a salva ziua. Acum, Fenix nu era chiar tipul gentlemanului delicat, ci mai degrabă era apropiat de structura ucigașului proaspăt ieșit de la pârnaie. Însăși alcătuirea personajului nu lăsa prea mult loc pentru un storyline dezvoltat, a cărui singură opțiune rămânea să se dezvăluie de la sine (dedus din manualul jocului și frânturi de cut-scene-uri). Lăsa în schimb loc pentru replici à la Serious Sam, dar mai ales, pentru miriade de manevre tactice subtile. Aceste manevre tactice, împreună cu stilul alert al acțiunii, grafica excelentă și modul multiplayer hiper-distractiv au făcut din joc adevăratul hit pentru 360. Și, deși nu îmi amintesc ca Fenix să fi urlat la final de pe maldărul de cadavre în stil Arnold Schwarzenegger (care, știu, devine un motiv recurent în articolele mele) că se va întoarce, iată că la nici un an după lansarea primului titlu, Gears of War 2 amenință să spargă din nou piața consolelor. Dar oare se va răsfrânge încă o dată și asupra pieței de PC-uri?


Yum, SUSHI!

Bigger, better, bla bla

Toată lumea vorbește cu entuziasm despre Gears of War 2. Mai ales Cliff Bleszinski, directorul de design de la Epic Games, se înțelege. El a promis întregului public gameristic că următorul Gears of War va fi mai bun, mai mare și mai atrăgător. Sună puțin anost și, în măsura în care suntem obișnuiți să prindem rădăcini lângă un titlu în dezvoltare, este dubios că Gears of War 2 iese pe piață la doar un an după lansarea primului titlu. Rămâne să analizăm dacă sequel-ul vine cu adevărat cu îmbunătățiri sau este doar praf în ochii noștri sensibili.

Cel puțin dintr-un punct de vedere, Gears 2 este cu adevărat mai mare sau, mai bine spus, mai complex. Dacă în primul titlu aveai impresia că te târăști prin tuneluri ca într-un RPG, acum decorul va ieși la lumină. Universul din Gears 2 va scăpa aproape total de impresia de liniaritate și va reprezenta o lume deschisă, activă. Acest fapt va fi posibil, menționează Epic Games, datorită optimizării engine-ului vizual al jocului, care va permite ticsirea ecranului cu inamici fără probleme de performanță în noile spații deschise. Combinată cu un nou engine de renderizare a luminii, dar și cu un engine fizic care va face mediul destructibil, grafica jocului promite să nu mai lase gamerul să scape gamepad-ul din mână. Din imagini, jocul pare să fi scăpat și de texturile gri care dezafectau nivelurile primului Gears. Pentru a mări profunzimea jocului, producătorii au insistat de data aceasta și pe storyline. Dacă în primul titlu al seriei aveam obișnuitul scenariu „eu nu trebuie să mă explic, tăbăcesc toate fundurile", în al doilea joc lumea planetei Sera capătă mai mult sens. Conflictul dintre forțele COG și Locust rămâne etern. Doar că de data aceasta, populația umană are capacitatea să le facă lăcustelor de petrecanie, inventând niște mașinării cu care să foreze spre adâncuri (numite derrick-uri). Înarmați cu astfel de mașinării și cu Dizzy, un nou membru care să știe să le manevreze, vechea echipă pornește spre război, să moară pentru planetă. În plus, și personajele din joc devin mai veridice, fiind înzestrate cu propria lor poveste. Despre Dizzy, de exemplu, vom afla că face parte dintr-o grupare numită The Stranded (sau Cei Izolați). Cum sugerează și numele, acești oameni sunt cei care nu au reușit să se retragă în zonele sigure și luptă pe cont propriu cu lăcustele. COG-ul încearcă progresiv să îi recupereze pe cei


Nu e voie!
Nu ești zombie!


Luminița de la capătul... scutului


Îi spuneau aragaz la grădiniță

izolați, promițând să le apere familia în cazul în care capul familiei se va alătura forțelor armate. Dizzy este exact unul din aceste cazuri. E de la sine înțeles că o poveste coerentă va implica probabil și un modul campanie mai lung, fapt care este bine-venit pentru măcelul pe care Gears of War 2 îl generează. Fiindcă veni vorba de măcel, de aici încolo totul se concentrează pe brutalitate...

Aceeași măcelărie, cu altă pălărie

În mare, sistemul de joc rămâne același. O să dispunem tot numai de patru arme pe care să le schimbăm după voie și ne vom baza iar masiv pe elementele de decor, după care să ne ascundem. Din cauza caracterului activ al universului însă, niciun loc nu va mai fi la fel de sigur ca în Gears of War, unde puteai să îți fierbi și să bei liniștit o cafea în orice găoace. Vom avea parte chiar și de elemente de decor mobile, precum creatura Rock Worm, o râmă de piatră sau mai bine zis un zid plimbăcios. În plus, evenimentele din joc vor face inamicii să apară din toate părțile, astfel încât stagnarea în decor va însemna o încercuire, deci o moarte sigură. Dar cu totul aparte devine natura bătăliilor. Deschiderea decorului le permite luptelor să dobândească o mai mare anvergură. Într-o demonstrație a gameplay-ului pe care Epic Games a prezentat-o presei, Marcus Fenix contemplă frumosul peisaj de pe un derrick în mișcare pentru ca în minutul doi să arunce de pe bord lăcuste anihilate, să elibereze derrick-ul vecin de forțele inamice, ca într-o bătălie navală, și apoi să se arunce pe o mitralieră pentru a nimici marea de dușmani din calea vehiculului. Cireașa de pe tort rămâne totuși apariția unui Brumak de doi metri (vezi poză) care lovește derrick-ul pe lateral, aproape răsturnându-l. Cu toată diversitatea pe metru pătrat, inamicii nu se înscriu în zicala mulți da' proști. Ei se ascund după obstacole când focul opresiv e prea puternic și pot trage din spatele obstacolului în mai multe moduri. Știu de asemenea să folosească obstacolele mobile și de multe ori reușesc să flancheze personajele aliate.

Abilitățile de care dispune Fenix sunt și ele noi sau îmbunătățite. Pentru început, soldatul poate, după ce neutralizează un inamic, să îl folosească pe post de scut pentru un timp limitat. De fapt, dacă este ținut destul timp, cadavrul poate să dea semne de descompunere și să nu mai blocheze eficient gloanțele. Atenție însă, findcă și AI-ul este capabil de aceleași șmecherii. Dacă voi credeți că asta sună morbid, ar trebui să vedeți noile combinații pentru fierăstrău. În afară de „fatality-ul" obișnuit oblic, ca un bucătar priceput, Fenix poate să taie halca de lăcustă de jos în sus sau să se dueleze cu ea într-o click-äire frenetică a gamepad-ului. Și sistemul de reîncărcare activă a armelor rămâne același, cu singura diferență că apăsarea potrivită a butoanelor gamepad-ului dă bonusuri diferite în funcție de fiecare armă.

Și-o să tune să-i adune

Am zis mai mare? Iată că și modul multiplayer se va pricopsi cu cinci jucători per echipă, în loc de patru. Epic a promis să îmbunătățească serverele de joc pentru ca hostul să nu mai aibă avantaj față de cei pe care îi găzduiește, iar dacă el pică sau iese din joc, celorlalți jucători să li se ofere instant opțiunea să intre în alte jocuri create pentru a nu pierde timp. Multiplayer-ul va fi echilibrat prin scoaterea invincibilității de pe jucători când folosesc abilitățile fierăstrăului, fapt care era o sursă mare de frustrare în primul titlu al seriei. În plus, armele vor încetini inamicii loviți, astfel încât aceștia să nu mai poată aplica tactica de rush peste jucătorii în apărare. În afară de modul clasic Warzone, la cererea jucătorilor, producătorul a introdus și un mod asemănător cu Capture the Flag, în care însă nu trebuie să capturezi steguletul, ci să nimicești un gigel montat pe o mitralieră, al cărui cadavru să îl duci înapoi în bază. Modul Assasination a fost înlocuit cu cel Guardian. În acest mod, căpetenia fiecărei echipe este singura care poate să învie coechipierii uciși. Dacă leader-ul este ucis, singura șansă de a câștiga jocul rămâne să ucizi cât mai repede leader-ul inamic. Câștigă echipa care rămâne în viață. Al treilea mod este Wingman, în care echipe de doi Fenicși clonați, doi Dizzy clonați, două căpetenii Locust clonate etc. se întrec în duete cam... sângeroase. Nimic nu se poate pune la copt fără asezonarea cu o multitudine de arme noi, printre care și scutul, aruncătorul de flăcări sau grenadele otrăvitoare.

Ce mai, dacă e să ne luăm după Cliffy-O Bleszinski, Gears of War 2 are atâta appeal și atâta sânge încât, citez, „ va convinge orice mândru deținător de consolă să devină vegetarian". Cât despre noi, ăștia cu pi si-ul, ori ne îndopăm cu sarmale, ori jucăm mecanic primul Gears of Wars în speranța ca al doilea titlu să bată și la noi la ușă în 2009.

■ **Absynthe**


Gang Bang


Scârboșeniile nu se mai termină

King's Bounty
THE LEGEND

Legendar

O mână de foşti sovietici ne-au dat STALKER-ul. Plin de bug-uri, puţin cam pretenţios (la data lansării), cam neterminat, dar din cale-afară de „filingos". Are neica STALKER o atmosferă de te bagă în boală, mai ales dacă eşti unul dintre ghinioniştii înzestraţi cu un suflet puţin mai sensibil şi niţică imaginaţie. Alţi slavi, de data asta chiar din inima mamei Rusii, pe numele lor Katauri Interactive, au reînviat „gaming-ul old-school" cu „bilogia" Space Rangers, o combinaţie absolut delicioasă de arcade, RPG, RTS şi o porţie serioasă de „simulator de comerţ spaţial". La rândul lui, King's Bounty, părintele seriei Heroes of Might and Magic, a fost readus la viaţă tot în Rusia şi tot de Katauri Interactive. King's Bounty: The Legend a apărut deja în Rusia, unde s-a bucurat de un succes imens. Noi, cei de lângă (şi foşti „sub") maica Rusie, va trebui să aşteptăm până la iarnă. Cu toate acestea, am reuşit (să-ţi dea Dumnezeu sănătate, Mike) să intrăm în posesia unui demo destul de consistent care a reuşit să-mi ridice moralul (începusem să mă simt puţintel cam blazat pentru binele revistei) şi, după ce l-am terminat de vreo trei ori, m-a determinat să scot Heroes 2 de la naftalină (o să vedeţi mai încolo de ce).

Demo-ul debutează cu un mic tutorial („deghizat" într-o serie de trei teste), menit să ne prezinte pe scurt principalele preocupări ale unui aventurier: mersul călare, mersul la luptă şi mersul firesc al lucrurilor. Primul test este, normal, cel al „domniţei în primejdie". În spatele unei uşi dormitează o prinţesă puţin cam dubioasă păzită de un dragon pe cât de verde, pe atât de fioros. Am zburdat puţin prin peisaj, până când m-a mirosit guşterul. Mi-a sărit în cârcă şi a urmat o partidă de „şah" de toată frumuseţea. Am salvat prinţesa şi am plecat amândoi călare în lumina apusului (de fapt prinţesa era o păpuşă din zdrenţe, iar apusul era o torţă, dar n-a zis nimeni că va fi ca'n filme). Al doilea test m-a aruncat în calea unui necromancer înconjurat de mortăciuni vii. Ne-am luat reciproc de guler şi a urmat o luptă crâncenă. Magie, clinchet de săbii, urlete de durere, tot tacâmul... Tot aici am observat că putem interacţiona cu anumite obiecte de pe câmpul de bătălie (cufere cu aur, capcane etc.). La urmă de tot, am fost trimis la sapă. Având în vedere că fondurile sunt oarecum limitate, una dintre sursele de venit ale eroului vor fi cuferele burduşite cu gologani (sau artefacte, dacă sunteţi foarte-foarte norocoşi) adânc îngropate în solul fertil al Endoriei. Locul unde este îngropată o comoară este indicat de o rază suspect de strălucitoare. Deci, când simţiţi că vă intră soarele în ochi în plină noapte, nu ezitaţi, scoateţi şpadelul din obâlc şi eliberaţi comoara… Buun. Am trecut la CV şi meseria de prospector. Odată ce am trecut cu bine testul, am ieşit din subteran şi m-am trezit aruncat într-un peisaj fantasy care m-a uns pe sufletul meu iubitor de frumos. Nu vă aşteptaţi la fotorealismul secolului XXI, ci la o grafică în stil fantasy foarte detaliată (dacă HOMM 5 ar fi arătat aşa, i-ar fi cucerit







Meniul de „configurare" a personajului. Nu daţi pagina, că asta-i tot ce oferă King's Bounty în acest moment. Trei personaje, un singur clic şi aţi început jocul. În locul vostru, n-aş strâmba din nas. Nu pierdeţi o jumătate de oră aruncând zaruri şi modificând atribute ca disperaţii, dar pe parcurs vă veţi trezi că vă uitaţi o jumătate de oră la un arbore de skill-uri întrebându-vă unde să investiţi cele câteva rune (o să aflaţi mai târziu ce-i cu ele) primite de la un magician în schimbul unui „mic" comision. Deci, trei personaje... Vreţi armate gigantice şi damage din patru cifre? Războinicul este omul vostru. Paladinul este ceva mai finuţ. Puţintică forţă, o fărâmă de magie, o desagă plină cu binecuvântări (sau anateme dacă-l calcă vreunul pe aureolă) şi s-ar putea să nu vă lovească Game Over-ul prea devreme. Magicianul... mind over matter (cum ar zice Merlin). Trupe mai puţine, dar cine are nevoie de trupeţi când îi ţâşnesc fulgere, foc şi pucioasă prin toate găurile?



Cum să nu-ţi cadă cu tronc un joculeţ cu un asemenea meniu?

El este Kiwi Legendaru, viitor viconte și căutător de comori în slujba regelui Mark. Priviți-l bine, căci alături de el veți uita de familie, școală, prieteni și berica de vineri seara. Dar să trecem la lucruri mai serioase. De la stânga spre dreapta, căci așa îi șade bine voinicului. Din stânga, vă privesc țanțoșe atributele eroului, resursele principale și o mică secțiune momentan goală (acolo se vor cuibări Rage Spirits, patru aliați care vă vor ajuta în luptă). Attack, Defense și Intellect au devenit deja clasice, deci nu insist asupra lor. Leadership, în schimb, merită ceva mai multă atenție, pentru că el este atributul ce influențează numărul de creaturi pe care le veți putea recruta. În mijloc tronează inventarul. Îl cunoașteți din nenumăratele RPG-uri care v-au trecut prin fața ochilor. Trecem mai departe la arborele de skill-uri. Arborii, ar fi mai corect, căci sunt trei (Might, Mind și Magic). Sunt destul de măricei și stufoși încât să ofere varietatea atât de necesară RPG-istului de profesie. Talentele pot fi augmentate cu ajutorul runelor care zac prin peisaj sau sunt primite drept răsplată pentru finalizarea unui quest sau după un level-up.



N-au trecut nici trei minute de joc și am căpăcit un dragon. Puțin mai târziu, mi s-a spus că am înfruntat un fals ordinar, dar în poză arată foarte convingător. Și mi-a halit cin'spe cavaleri, dihania. Așa că mai scutiți-mă!





Un Spirit of Rage. Bun la casa omului. Nu mai țin minte exact cum îl cheamă, dar a făcut prăpăd. Și crește în nivel, ticălosul. În total sunt patru, eu am văzut în acțiune doar doi. Nu puteți abuza de ei (în limita rezervei de „rage"), dar în momente cheie pot schimba soarta unei bătălii.



Dacă dihăniile care se preumblă libere prin peisaj v-au dat de urmă și n-ați fost destul de rapizi, aici veți ajunge. King's Bounty: The Legend plătește tribut înaintașului său și, cel puțin la prima vedere, ne oferă o porție serioasă de TBS „a la HOMM". La o analiză mai atentă, lucrurile stau puțin altfel și modul în care punem problema se schimbă. Fiecare creatură beneficiază de un anumit număr de action points (dictat de Speed). Deplasarea „costă" un AP per hex, iar pentru a ataca, respectiva creatură trebuie să aibă cel puțin un AP nefolosit. De exemplu, un arcaș are un Speed de 2, deci primește două AP. Dacă un inamic se află într-un hex adiacent (ceea ce înseamnă că unitatea noastră nu-și poate folosi atacul ranged), putem muta arcașul un hex mai în spate și folosim AP-ul rămas pentru un atac ranged. În principiu, spre deosebire de HOMM, unde dacă mutam o creatură cu Speed 10 chiar și un singur hex, tura se ducea pe apa sâmbetei, în King's Bounty tura unei unități nu se termină decât atunci când rămâne fără AP (sau când dăm clic pe Defend). Trecem mai departe la atacurile speciale. O unitate poate căpăta până la trei atacuri speciale (depinde în ce skill-uri investim) pe care le poate folosi în timpul luptei. De exemplu, am avut în armată o mândrețe de viperă al cărei atac special îi permitea să atace o unitate aflată la o distanță de un hex. Vorba poetului: „Puștoaico, ai range de viperă". Fain, nu?

până și pe cei mai înrăiți fani ai 2D-ului drăgălaș din primele trei Heroes-uri), absolut adorabilă cu foarte-foarte multă personalitate. Atenția acordată micilor detalii mai avea puțin și se transforma într-o adevărată obsesie. Dacă v-au impresionat semafoarele de un pixel din primul Transport Tycoon sau dacă v-ați scuipat în sân în fața morarului de câțiva pixeli din Settlers 2, căruia producătorii nu s-au abținut și i-au „desenat" și o burtică (animată, bineînțeles ☺) de vreo doi pixeli, King's Bounty: The Legend vă va lovi „la sentiment".

Fiind vorba doar de un mic demo, m-am lovit la tot pasul de mesajul „nu poți merge acolo, e doar un demo". Dar am apucat să termin câteva quest-uri, dintre care unul mi-a șoptit la ureche că o să primim o doză de RPG mult mai consistentă decât ne-am aștepta de la un asemenea joc. La un moment dat, am întâlnit un țăran foarte îngrijorat de invazia unei armate de buruieni carnivore. Băiat bun, m-am oferit să-i rezolv problema. Mi s-a spus că o plantă suspectă, cu aere de conducător, își face veacul pe lângă un lăcușor liniștit. Într-un târziu i-am dat de urmă vegetalei și, când să-i despart corola de tulpină, surpriză... mușețelul carnivor părea dispus să poarte un dialog cu mândrul reprezentant al regnului animal. Din vorbă în vorbă, am aflat că planta și poporul ei trăiau într-o sărăcie lucie, fără pic de gunoiaș la rădăcină și că, în disperare de cauză, s-au dedulcit la gunoaiele umane. Puteam, bineînțeles, să-i astup gineceul cu tăișul paloșului, dar am ales s-o ajut. Am informat țăranul că planta nu-și luase doza de îngrășământ și era în sevraj, ceea ce ar explica măcar pe jumătate comportamentul excesiv de violent al pătrunjelului. Țăranul, suflet milos, m-a îndrumat către bordeiașul





Demo-ul nu m-a lăsat să umblu după pofta inimii, dar a fost destul de drăguţ cât să-mi arate pe unde pot hălădui atunci când Atari (am înţeles că ei îl vor distribui vorbitorilor de engleză) se va hotărî să ne dea drogul nostru cel de toate zilele. E mult de mers, vă spun eu. M-am plimbat prin vecinătăţile castelului Greenwort vreo câteva ore bune şi n-am reuşit să-i căpăcesc pe toţi şi de-abia aştept momentul în care toată lumea îmi va sta la picioare.



Castelul. Sau, na, un castel, că demo-ul nu mi-a dat voie să caut altul. Castelul este una dintre „fābricuţele" de unităţi, quest-uri şi conversaţii mai mult sau mai puţin relevante pentru misiunea noastră. Nu se vede de aici, dar lângă castel trona o bisericuţă, de unde se pare că puteam angaja niscaiva preoţi. Ce e important să ştiţi este că, spre deosebire de HOMM, unde mătăluţă îndeplineai şi funcţia de administrator, în King's Bounty singura Mărie care se poate lăuda cu un castel este Măria Sa. Nu construieşti nimic, doar profiţi de ce-au construit alţii. Armatele sunt recrutate „în goana calului", iar dacă doreşti să ai în colecţie o anumită unitate, nu poţi angaja un zidar să-i facă un coteţ, ci trebuie să-i găseşti „casa părintească" şi să te tocmeşti cu proprietarul.


Presimt victoria



Am avut dreptate


Who's the Man!!!!

lăptăresei săteşti, de unde am săltat (contra cost, of course) o văcuţă pe care i-am dus-o plantei cu instrucţiuni clare să o hrănească bine dacă vrea îngrăşământ de pe urma ei. Concluziile le trageţi singuri...

Probleme? În afara englezei de baltă de prin dialoguri (sper că pentru versiunea finală Atari va scoate un bănuţ din buzunar şi va angaja un traducător mai acătării), n-am întâlnit nimic care să mă zgârie pe creier. Ba chiar dimpotrivă. M-am simţit ca atunci când am pus prima dată mâna pe Heroes of Might and Magic 2. King's Bounty: The Legend este un joc în care s-a investit mai mult decât câţiva litri de votcă şi un chintal de aur. E de ajuns să arunci o privire peste el şi simţi că e un joc făcut cu şi din pasiune de către nişte oameni care iubesc jocurile. E King's Bounty şi-l veţi iubi şi voi. Şi cu asta am spus totul.

■ **cioLAN**

- **Gen** RPG/TBS
- **Producător** Katauri Interactive
- **Distribuitor** Atari/1C Company
- **Data lansării** Q4 2008
- **ON-LINE** www.1cpublishing.eu/kingsbounty/


POȚI FIFA08?
POȚI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POȚI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POȚI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POȚI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?
CANYOUFIFA08.COM
FIFA 08
Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP PlayStation Portable
Wii
NINTENDO DS
PC DVD ROM
vodafone
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs cu licență oficială FIFA. Sigla FIFA Brand OLP © este copyright și marcă comercială ale FIFA. Toate drepturile rezervate. Produs sub licență de către Electronic Arts Inc. Sigla Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Sigla Premier League este o marcă comercială a Football Association Premier League Limited și siglele Cluburilor din Premier League sunt lucrări cu copyright și mărci înregistrate ale Cluburilor respective. Toate sunt utilizate prin amabilitatea și cu permisiunea respectivilor lor deținători. Produs sub licență acordată de către Football Association Premier League Limited. Nicio asociere cu acest produs și nicio susținere a acestui produs de către niciun jucător nu sunt implicite și nu reprezintă scopuri ale licenței acordate Electronic Arts de către Football Association Premier League Limited. "PlayStation", "PLAYSTATION", sigla "PS" Family și "PSP" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft. NINTENDO DS, Wii ȘI SIGLA Wii SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING. E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

RACEDRIVER GRID



Nu-i noroiul ca asfaltul, Şi nici pomul ca betonul

Dacă anul trecut Codemasters ne propunea să ne bălăcim cauciucurile prin noroaie într-unul din cele mai „murdare" jocuri cu maşini din 2007, anume DiRT, anul acesta s-a apucat de asfaltat şi ne oferă ceva mai apropiat de un NFS.

Iar dacă în seria ToCA intrai în rolul unui pilot începător, în GRID eşti liber să-ţi creezi propria echipă, să angajezi şi să concediezi piloţi după cum îţi suflă vântul pe sub şapcă. Încă de la început, Codies vrea să ne arate că anul acesta a ţintit sus, printr-un trailer cinematic artistic, ale cărui vene mustesc de adrenalină. Maşini puternice, tuning, viteză maximă şi accidente cât cuprinde... exact ceea ce ne doream.

O gâză pe parbriz

Motorul grafic din spatele jocului reuşeşte să creeze o ambianţă plăcută, modelarea maşinilor, alături de decorul pe care ni-l propune producătorul, reuşind să ne aducă un joc ce arată superb, cu mult peste ultimul joc din seria Need for Speed.

Dacă la modelare jocul stă bine, la texturare de multe ori dă totuşi chix. Acest lucru se întâmplă în special la maşinile americane, în zona stopurilor. Iluminarea lor, din exterior, este ciudată, ele căpătând ba aspect de plastic, ba de sticlă. Traseele, destul de diverse, sunt recreate în detaliu, de la zone muntoase până la oraşe reale. Maşinile se strică din nou în doar câteva trepte, jocul stând mai prost la acest capitol decât NFS Pro Street. Nu o să îţi vezi oglinda atârnând pe portieră, dar o să îţi poţi strica maşina în fel şi chip. De multe ori, ambuteiajele ce se produc la primele viraje fac deliciul acestui joc. Dacă mai adăugăm la asta şi faptul că avem posibilitatea de a rula cu peste 400 de km pe oră, probabilitatea unui carnagiu este destul de mare.

Cum legătura dintre volanul de pe masă şi maşina de pe ecran se face, printre altele, cu ajutorul sunetului, oamenii de la Codemasters au depus, se pare, puţin mai mult efort la acest capitol decât în trecut. În interiorul maşinii, sunetele sunt foarte credibile; de la mici acroşaje pană la un impact dur, toate sună fenomenal. Maşinile se aud şi ele bine, poate mai bine decât în creaţia lor precedentă, motiv de bucurie pentru toţi. Sunetele de cauciuc încins, vocea



Când „muşchii" dau năvală

care te anunță pe ce loc ești, până și publicul ce te sancționează la fiecare greșeală creează o atmosferă mai mult decât plăcută.



Bun venit în București!



Între ciocan și nicovală

Cine mi-a furat calul?

Structura lui GRID a fost copiată în mare parte din DiRT. Dacă v-ați obișnuit cu modelul piramidal de curse care necesită un anumit număr de puncte sau o sumă de bani pentru a fi deblocate, o să vă simțiți ca acasă. Totuși, aici avem de-a face cu trei categorii mari și late. Avem cursele americane, în care veți vedea foarte multe „muscle cars", turneul european, ce include cam tot ce înseamnă raliu pe traseu închis și, în final, partea japoneză, unde mașinile tunate fac legea. Spre dezamăgirea multora, printre care ne aflăm și noi, diversitatea traseelor a echivalat cu o atenție mai mică acordată unor elemente esențiale. În primul rând, fanii seriei ToCA vor fi dezamăgiți să găsească în GRID doar câteva curse cu mașini de touring. În turneul european spre exemplu, avem la dispoziție doar două mașini, un BMW și un Chevrolet, față de multitudinea de alegeri pe care le puteam face în ToCA. În al doilea rând, diversitatea traseelor nu mai pare atât de mare după a zecea strigare, diferențele venind, de fapt, din felul în care acestea se parcurg. Nu în ultimul rând, GRID nu te lasă să concurezi cu o mașină de touring pe circuitele de pe continentul nord-american (și invers).

Când vine vorba despre modurile de joc, exceptând oamenii care voiau un nou ToCA, GRID oferă destul de multe satisfacții cât să merite un -10. Probabil cele mai distractive curse sunt cele de Pro Touge, unde doi concurenți, ambii la bordul unor mașini japoneze, se întrec pe un traseu de munte. Își fac vânt din vârful dealului către bază, urmând ca a doua cursă să se desfășoare în sens invers. În această situație, nu numai că trebuie să câștigi cursa, dar nu ai voie nici măcar să atingi oponentul dacă vrei să te ferești de penalizări. O variațiune și mai nebună a acestei curse este Midnight Touge, o goană pe timpul nopții într-un singur sens.

La volanul altuia

Că tot vorbim de curse în toiul nopții, una dintre opțiunile pe care le așteptam cel mai mult este cursa de la Le Mans, cunoscută ca fiind una din cele mai diabolice curse în viața reală. La fel ca în turneul real, îți poți alege o clasă și o mașină, urmând să te chinui pentru primul loc pe toată durata cursei sau măcar într-o categorie a ta. Aici poți alege



Un volan de cursă lungă

și durata cursei, între 12 și 24 de minute sau chiar 24 de ore pentru cei mai temerari. Dacă primele minute sau ore sunt destul de ușoare, adică cele pe timp de zi, când se lasă noaptea, treaba se complică destul de mult. Nu că ar fi un element realizat prost, însă la prima cursă pur și simplu nu vezi în ce direcție trebuie să iei următorul viraj, singura soluție fiind harta de care trebuie să-ți lipești ochii. În caz că se aude acolo sus, le recomand celor de la Codemasters o pereche de faruri pe xenon sau chiar două, pentru putere sporită. Oricum, din toate cursele, aceasta oferă cea mai multă adrenalină.

Cât despre sistemul de control, acesta a fost regândit față de DiRT, însă îmbunătățirile par să fi adus mai multe minusuri. Nu este jocul pentru care ai nevoie neapărat de un volan, cu sau fără force feedback, însă experiența alături de un asemenea periferic aduce jocul într-o lumină nouă, aproape de simulator. Revenind totuși la tastatură, pe cel mai ușor nivel de dificultate, orice jucător poate prinde primul loc chiar și fără assisturi, dacă vorbim de cursele ce nu țin de drifting. Dificultatea Medium sau chiar Hard nu numai că aduce un bonus la puncte și bani, dar oferă și senzații tari, la orice viteză.

Modurile de joc sunt două la număr, cu nume destul de sugestive. Primul este Race Day, mod în care poți alege orice cursă, orice mașină și orice mod, mai mult de antrenament. Cel de-al doilea mod se numește Grid World și este practic modul de carieră. Aici vei putea alege în ce curse vrei să participi, vei cumpăra și vinde mașini, vei semna cu sponsori și le vei pune reclamele pe mașina ta. Pentru că, la urma urmei, gestionezi o echipă, vei putea angaja și un șofer. Va trebui să fii atent la statisticile lui, pentru a fi sigur că faci o alegere bună. Pe lângă faptul că trebuie să cunoască disciplina pentru care-l angajezi, acesta mai are și câteva caracteristici foarte importante. Awareness, Agresivity sau chiar Consistency influențează rezultatele pe care le obține acesta pentru echipa ta, iar procentul din câștig pe care îl cere îți poate influența dramatic bugetul, treabă care te determină să fii atent la alegeri dacă vrei să îți rămână bani după curse. Și sponsorii sunt importanți, deși cerințele lor sunt clare și la obiect. Unii îți vor oferi bani doar pentru ca tu să termini cursa cu o mașină ce poartă sigla lor, alții îți

vor cere să nu strici maşina sau chiar să câştigi cursa cu orice preţ. În esenţă, sumele depind de stadiul în care te afli. La început vei primi sume mici, de ordinul miilor de euro, urmând ca pe parcurs sumele să atingă tavanul, odată cu cerinţele implicite. Un alt element foarte important introdus în GRID este Flashback-ul. Pe scurt, dacă maşina ta tocmai a făcut cunoştinţă cu un zid de beton, cursa nu e neapărat pierdută. Şmecheria funcţionează pe acelaşi principiu de derulare a timpului din Prince of Persia: Sands of Time, doar că aici jocul combină o reluare cu un restart. Opţiunea este bine-venită pentru că taie din monotonia care s-ar instala dacă la fiecare buşitură puternică ai fi nevoit să reporneşti cursa. Totuşi, atenţie cât de mult folosiţi această opţiune, fiind limitată la 4 încercări, deoarece utilizarea excesivă a şmecheriei în modul carieră ne poate reduce substanţial câştigurile. Dacă alegem un mod de dificultate maxim, posibilitatea derulării devine inexistentă.

Evident, pe lângă modurile single player, era normal să avem parte şi de curse împotriva unor adversari umani.



Vedere din fund...ul plutonului

Din nefericire, în multiplayer jocul tinde către mediocru şi oferă puţine lucruri în plus faţă de multe alte jocuri similare,



Nuuu! Nu oglinda!


În sfârşit, au asfaltat!

dându-ţi doar posibilitatea de a te întrece cu diferiţi alţi jucători pe traseele din single player, parcurgând modurile de joc disponibile în carieră.

Şi totuşi...

Lansat după ultimul capitol din seria NFS, GRID reuşeşte să aducă un aer proaspăt unei pieţe dominate cu autoritate de EA. Decizia celor de la Codemasters, care au optat pentru mai multe discipline în defavoarea uneia singure lucrate foarte bine, poate părea o idee rea, însă trebuie să ţinem minte că GRID a fost realizat în primul rând pentru a ne distra. GRID nu încearcă să-i detroneze pe maeştrii simulării de la SimBin, ci este exact genul de joc pe care să-l porneşti atunci când vrei să te relaxezi, singur sau în compania unor prieteni. ■

Discordless & KiMO

alternativa



RACE 07

În cazul în care arcade-ul nu este de voi şi sunteţi pasionaţi de Touring Cars, RACE 07 este mai mult decât recomandat. De la un garaj în care să vă umpleţi până în cap de ulei umblând la setări şi până la o grafică cu adevărat frumoasă, produsul celor de la SimBin ar trebui să aibă permanent loc în calculatoarele voastre.

**LEVEL FEBRUARIE 2007*

BUNE:
- grafică excelentă
- moduri multiple de joc
- maşinile nu sunt din beton
- poate crea dependenţă

RELE:
- sistem mediocru de reluare
- lipsa unui editor de trasee
- faptul că KiMO vrea să taie din articol şi să-l laude până când îi dă nota 10 gie gie!

CONCLUZIE:



Dacă v-a plăcut DiRT, dar n-aţi fost prea atraşi de monştrii săi pe patru roţi, iar NFS Pro Street vă repugnă, GRID este alegerea perfectă. Pe lângă faptul că se vede şi se aude bine, vine la pachet cu o mulţime de maşini, toate cu licenţă, trasee diabolice şi nelipsitul mod multiplayer care vă dă ocazia să-l bateţi, într-un final, pe Gigi karatistul de la 2.

8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	9



Gen Arcade cu aromă de simulator **Producător** Codemasters **Distribuitor** Codemasters **Ofertant** Gameshop.ro **ON-LINE** www.racedrivergrid.com

CERINŢE MINIME:
Procesor P IV 3.0 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 6800 / Radeon X1300


UNEORI DOAR RĂUL
POATE ÎNVINGE RĂUL
PC DVD
MASS EFFECT
18+
BIOWARE
EA
MASS EFFECT
UNIVERSUL NOSTRU ESTE ÎN MÂINILE TALE
BIOWARE
MASSEFFECT.COM · PE PC DIN 6 IUNIE

PC

Dracula: Origin

Sherlock Holmes meets Blade

Parafrazându-l pe Jack Black din melodia The Metal, pot spune că orice sau oricine ar încerca să omoare jocurile adventure, nu vor reuşi. Deşi stilul adventure nu mai e nici pe departe ce a fost pe vremuri, cererea este în continuare foarte mare. Şi atât timp cât lumea cere, se va găsi cineva care să-i dea. Deşi jocuri ca Monkey Island, The Dig, Day of the Tentacle, sau alte asemenea jocuri adventure nu se mai văd de mult timp, jocuri ca The Longest Journey şi acum Dracula Origin mai scot un pic din anonimat jocurile în care trebuie să îți pui capul la contribuție. Frogwares (compania din spatele lui Dracula Origin) sunt deja cunoscuți pe firmamentul producătorilor de jocuri adventure prin seria lor de succes Sherlock Holmes. Acest lucru se poate observa direct în Dracula Origin prin unele similarități ale gameplay-ului. Deşi nu şi-au propus să reinventeze genul, Frogwares a reuşit să mai atragă privirea jucătorului de la marile titluri ale momentului printr-o poveste frumoasă şi o serie de puzzle-uri destul de grele.

Cu Van Helsing la bătaie

Deşi povestea jocului are ca personaje principale protagoniştii cărţii lui Bram Stoker, aceştia nu urmăresc ad literam acţiunea deja cunoscută. Dracula Origin începe cu un Van Helsing încă în putere şi care îşi înregistrează memoriile pe un patefon. De-a cursul a câteva minute bune, vânătorul de vampiri face o recenzie asupra a tot ceea ce ştie despre vampiri, fie din experienţă proprie, fie din auzite. Astfel să nu vă speriaţi în momentul în care se face o varză între vampiri şi vârcolaci, amestecându-se punctele lor slabe şi metodele prin care pot fi opriţi. Pentru ca imaginile prezentate să fie explicite, deşi Van Helsing îşi înregistrează doar vocea, el fruzăreşte câteva cărţi în care imaginile spus mult mai multe decât cuvintele. În momentul în care el face acest rezumat a ceea ce se ştie despre bampiri, fata în casă îi aduce o scrisoare de la nefericitul de Jonathan Harker ce se pare că a întrat într-un mare bucluc. Acest învăţăcel al lui Van Helsing a plecat într-un exces de zel în Transilvania pentru a cerceta mai îndeaproape mitul lui Dracula. Şi ca să vezi, a dat tocmai peste marele om.

Dacă povestea lui Harker s-ar fi oprit aici, poate Van Helsing ar mai fi tras o linie în catastiful cu pierderi omeneşti şi ş-ar fi căutat un alt pupil căruia să îi deschidă ochii asupra blestemăţiilor ce ne înconjoară. Dar nu... căci Harker, ca un slabist ce e, a povestit prinţului întunericului despre minunile Londrei civilizate şi, m-ai ales, i-a arătat acestuia o fotografie în care Mina Murray, logodnica lui Harker, zâmbea candid camerei. Pentru a păstra firul poveştii, sărim un pic peste câteva capitole din joc şi vă spun că Dracula a rămas înmărmurit în faţa imaginii săracei fete, deoarece semăna fantastic de mult cu fosta sa mare iubire, ce a ales să se arunce de la etaj decât să se dăruiască unei fiinţe atât de nesănătoase ca Vlad Dracul. Van Helsing nu poate sta departe, mai ales că în momentul în care el citea scrisoarea lui Harker, Dracula ajunsese deja la Londra unde începuse să facă ravagii printre băştinaşi şi, mai ales, să se apropie periculos de prea neprihănita şi mult prea fericita Mina. Astfel, viteazul septagenar, pune mâna pe crucifix, se stropeşte cu oleacă de apă sfinţită pe la subţiori şi pleacă de dimineaţă în căutarea lui Dracula.

Elementele prin care povestea ni se dezvăluie treptat sunt foarte bine puse la punct, iar la dezvoltarea lor nu a fost îngrădită deloc imaginaţia scenariştilor. Pe parcursul jocului vei ajunge să citeşti zeci de ziare şi câteva jurnale foarte bine puse la punct, din care vei afla ceea ce se întâmplă în lume, dar totodată îţi vei culege şi indiciile pentru a trece mai departe. Din nefericire, pentru un jucător hardcore de adventure, Dracula Origin nu este o provocare adevărată a inteligenţei. Multe dintre puzzle-urile cu care vom da nas în nas sunt de fapt combinaţii are obiectelor din inventar şi aplicarea lor asupra obiectului implicat în puzzle. Foarte puţine sunt cele care îţi pun într-adevăr mintea la contribuţie, după cum suntem obişnuiţi din adventure-urile de pe vremuri. Deşi stilul de joc este acelaşi ca la un adventure point and click de acum cincisprezece ani, gradul de dificultate nu este nici măcar apropiat. 90% din cazuri se rezumă la pixel hunt pe ecran în căutarea obiectelor cu care vei putea interacţiona sau culege pentru un uz ceva mai




Băi, trăznite-ar!

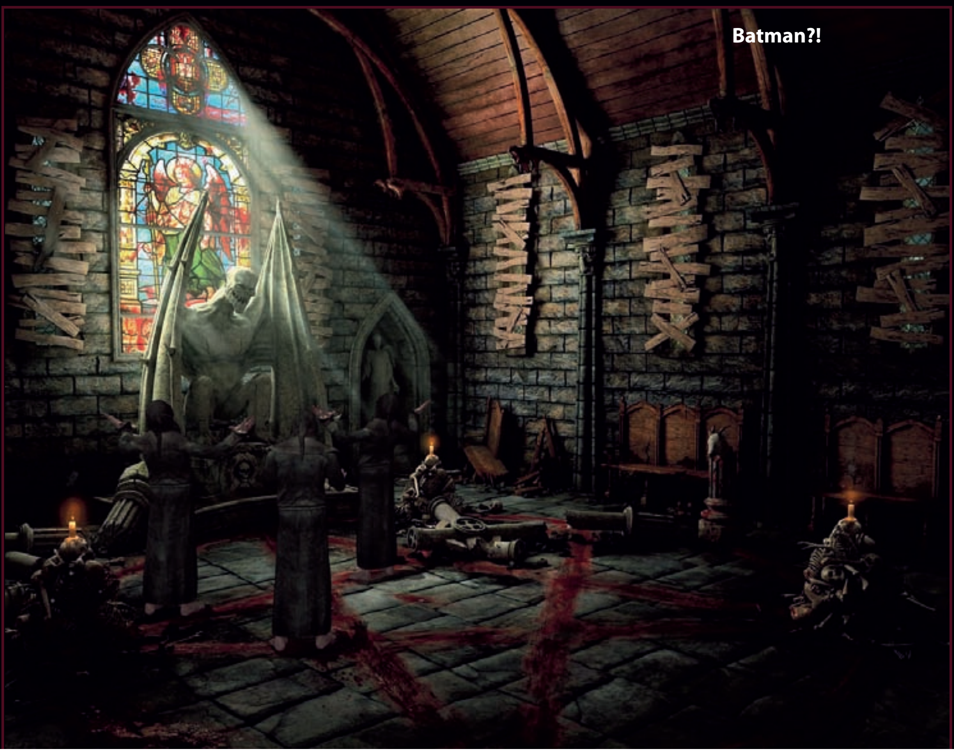
târziu. Totuşi, pentru a nu distruge încrederea în sine a jucătorului, această vânătoare nenorocită de obiecte a fost uşurată introducerea unui tertip care te şi ajută, dar şi îţi răpeşte din plăcerea jocului. Odată cu apăsarea tastei Space, toate obiectele cu care se poate interacţiona se vor lumina, astfel evitându-se nevoia de a te întoarce în locurile prin care deja ai trecut în speranţa că mai găseşti o rangă uitată într-un colţ, sau un şperaclu pitit sub o foaie de hârtie. De asemenea, ajuns într-unul din momentele cheie ale acţiunii, nu eşti lăsat să treci mai departe până nu vei descoperi toate indiciile din jur. Unele dintre puzzle-uri sunt de altfel atât de idioate încât trebuie să recurgi la gugăl pentru a le rezolva. Deşi unele dintre ele au ceva probleme, sunt şi destule care sunt inteligente şi care după ce te chinui ceva vreme cu dezlegarea lor, îţi oferă o satisfacţie ce îţi încălzeşte un pic ego-ul.

Pe lângă aceste puzzle-uri, farmecul jocului mai stă şi în frumuseţea grafică a mediului înconjurător. Un design de nivel cu totul spectaculos pentru acest tip de joc. De multe ori tocmai datorită spectaculozităţii grafice pierzi unele elemente legate de gameplay, deoarece sunt foarte bine integrate în mediu. Atunci intră cu adevărat în funcţiune butonul Space, care vă spuneam mai devreme că va lumina toate obiectele interactive din cameră. Jocul te poartă prin patru mari locaţii, fiecare dintre ele cu specificul lor, stilul lor arhitectural şi muzica de rigoare. Fondul sonor face toţi banii, viorile ce scârţâie pe fundal îţi cam fac pielea găinii în unele momente, iar voice acting-ul este impresionant. Deşi monologurile pe care Van Helsing se încăpăţânează să ni le tot bage pe gât devin ultra stresante, dialogurile şi cut scene-urile sunt de bun gust şi nu ni se par trase de păr. Nu tu un accent românesc tras de păr din partea lui Dracula, nu tu o scălâmbăială de prost gust din partea Minei, ci totul în standarde de bun simţ.

FPSs tried to kill the Adventure, but failed!

Deşi cam scurt şi fără idei revoluţionare legate de gameplay, Dracula Origin merită încercat de cei cărora le place ca inteligenţa să le fie pusă un pic la încercare. Nu se compară cu adevăratele jocuri adventure de pe vremuri, dar mai te scoate un pic din urmele de praf lăsate de mastodonţii zilelor noastre. Aşa că faceţi linişte în casă, lustruiţi-vă zona occipitală şi trageţi tare să-l băgaţi pe Dracula în mormânt. De tot!

■ **Koniec**


Batman?!



alternativa



SHERLOCK HOLMES THE SILVER EARING

Nici acest joc nu intră în categoria marilor jocuri adventure, dar este unul dintre cele mai apropiate ca stil de Dracula Origin. Intră în pielea celui mai mare detectiv al tuturor timpurilor, care, ajutat de prietenul său Dr. Watson, încearcă să dezlege misterul cerceluşului de argint din punguţa cu doi bani.

***LEVEL JOC FULL MARTIE 2007**

BUNE:
- grafică impresionantă
- poveste interesantă şi care te ţine în priză

RELE:
- prea scurt
- multe puzzle-uri idioate rău

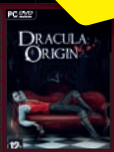
CONCLUZIE:



Destul de scurt, fără prea mari pretenţii de piaţă, dar totuşi un joc bun cu care să îţi pierzi timpul. Dracula Origin te mai scoate din rutina zilnică impusă de MMORPG-uri şi FPS-uri, punându-ţi mintea la contribuţie.

8

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Adventure/Horror **Producător** Frogwares **Distribuitor** The Adventure Company **ON-LINE** www.dracula-origin.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 1500 MHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB



Pe aripile pixelilor putere

Dacă mă intrebați câte roți prefer, răspunsul va fi întodeauna același: două. Nu, nu obișnuiesc să fur roți dar am o pasiune puternică pentru motoare. Mă gândesc la albumul de poze al familiei și îmi vin în minte pozele cu mine. În timp ce alții se laudă cu pozele de bebeluși pe dormeza cea veche, bineînțeles în ținuta "mama-natură", eu mă laud cu câteva ipostaze aproape indecente pe un Dnpr. Întodeauna am iubit motocicletele iar stiva de radiografii și casca spartă în câteva locuri stau drept marturie. Aș putea să umplu o revistă întreagă doar cu aminitiri, însă nu mi-ar mai ajunge să vă povestesc câte ceva despre cel mai bun joc pe care am avut ocazia să-l joc in ultimele 12 luni: SBK08 Superbike World Championship (și probabil m-ar injura serios KiMO :D).

Dintr-o cască de erou

Luat ca un întreg, SBK08 este fără dar și poate unul dintre cele mai arătoase jocuri lansate anul acesta. De la mișcările naturale ale motociclistului și pană la picăturile de apă ce se scurg pe ecran pe o cursă ploioasă, acest simulator este un exemplu de cum ar trebui să arate un joc bun. Tehnologiile folosite sunt de ultima oră, însă asta nu înseamnă că aveți nevoie de un super PC pentru a rula jocul cu detaliile împinse la maximum. Din contră, un PC mediu poate randa lejer în 30 de cadre atât efectele atmosferice, cursa și motociclistul, cât și ceilalți participanți la „trafic" cu tot cu spectatorii de rigoare.

Dacă nu era de ajuns, Milestone a mers și mai departe, oferind atenție micilor detalii ce au un impact enorm asupra experienței de joc. Mă refer aici, desigur, la toate mișcările pilotului nostru, atât de fin realizate, și care, chiar dacă în primă fază trec neobservate, îi conferă jocului un aer de realism dus la extrem. Pilotul își mișcă piciorul atunci când schimbă viteza, mișcă degetele când pune frană și chiar toată mâna dreaptă când accelerează. De asemenea, transferul de greutate în cazul virajelor se face foarte natural, iar singurele mișcări ciudate apar doar atunci când jucătorul nu e hotărât în ce direcție vrea s-o apuce. Adăugăm la asta și faptul că jocul beneficiază de o licență integrală, și avem tabloul perfect.

Nici partea de sunet nu este mai prejos, motoarele sună al naibii de bine, muzica este aleasă cu gust, iar publicul este mereu acolo să te incurajeze, chiar și pe cursele ploioase.

Ride Free

Când vine vorba de gameplay, primul element care te izbește cu puterea a 4 cilindri este realismul jocului. De la setările pe care le poți face în garaj și până la cursele în sine, jocul nu merită decât aplauze. Deși la inceput poate părea ciudat, controlul este realizat superb, producătorii oferindu-le novicilor opțiunea de a se antrena înainte de a concura. Împărțit în cinci capitole, tutorialul acoperă toate zonele de interes, prima lecție ținând de accelerație, iar a doua de capitolul frânare: cum și unde. Urmează lecțiile în care studiezi "linia ideală", cum trebuie să conduci pe un traseu ud, iar în final examenul suprem, care înglobează toate elementele amintite mai devreme – o cursă cu peripeții.

Modurile de joc sunt destul de diversificate și oferă treptat acces la setări din ce în ce mai avansate. Instant



Apă! Mai multă apă!!!

Ştiaţi că:

- Deşi Pirelli este unicul furnizor de pneuri, diferenţele sunt enorme de la o echipă la alta, fiecare motocicletă beneficiind de modele atent personalizate.
- Etapele de Superbike se desfăşoară într-un singur weekend, începând cu ziua de vineri, când concurenţii îşi fac apariţia pentru primele sesiuni de încercare şi de calificare, fiecare a câte 60 de minute. Sambătă are loc practica şi a doua sesiune de calificare, iar duminică piloţii au la dispoziţie 20 de minute pentru a se încălzi înaintea startului în cele două curse ce decid caştigatorii etapei.
- Spre deosebire de MotoGP, motocicletele ce concurează în SBK sunt variante modificate ale celor de uzină şi vin în două versiuni, de 2 sau 4 cilindri, limita de capacitate fiind de 1200cc pentru cele cu 2 cilindri si 1000 pentru cele cu 4.
- SBK08 a fost jucat inclusiv de către piloţii din Superbike care s-au „antrenat" pe noul circuit Miller Park. Deşi majoritatea nu sunt gameri, s-au declarat impresionaţi de realismul impus de Milestone.


Invitaţie la o liniuţă

Action, Quick Race sau chiar Race Weekend, toate sunt mai mult un antrenament pentru modul care contează cel mai mult, Championship. Aici, jucătorii pot personaliza cursele, condiţiile meteo, echipele şi motocicletele, disponibile în garajul propriei echipe, care ne oferă toate opţiunile necesare: statistici despre piloţi, clasamente, sesiuni de antrenamente şi calificări, setări pentru motocicletă, sfaturi de la inginerul de serviciu şi tot ce ţine de telemetrie.

Cand vine vorba de personalizare, SBK08 reuşeşte să mături pe jos cu competiţia. Garajul oferă două tipuri de setări, în funcţie de cunoştintele sau de curajul fiecăruia. Avem modul standard şi cel avansat, diferenţele dintre ele fiind enorme. Dacă selectaţi modul standard şi vreţi să schimbaţi ceva la suspensii veţi avea un singur slider. Puteţi alege între acurateţe şi stabilitate, în funcţie de traseu şi de preferinţe. La acelaşi meniu dar în modul avansat, jocul oferă 8 slidere pe care le puteţi trage în ce direcţie doriţi. Puteţi seta duritatea amortizoarelor, unghiul acestora, presiunea şi multe altele. În general, avem control deplin asupra bijuteriilor pe două roţi. Pe langă suspensiile menţionate mai devreme, vă veţi mai putea juca la motor, lanţ, carenă şi multe altele. Aceste opţiuni nu numai că încântă orice pasionat de mecanică, dar chiar contează în joc. Din garaj, şi până pe traseu, va trebui să aveti grijă de starea motocicletei, orice tamponare ducând la defectarea componentelor şi, inevitabil, la o cursă mai dificilă.

În viteză

Tot din meniul jocului puteţi schimba şi gradul de realism. Din nou, faţă de alte jocuri, aici contează enorm dacă un slider este fixat pe prima sau pe a treia poziţie de pe scara valorică. Pentru maniacii întrale personalizării nu s-a facut rabat la nimic. Dacă pe modul de realism zero Superbike este doar un arcade cu motociclete, pe realism 100% treburile se complică, forţându-i chiar şi pe cunoscătorii MotoGp-ului să ia lecţii, de preferat în compania unui gamepad potent. Startul poate fi furat în cazul în care obişnuim să ţinem apăsată tasta de acceleraţie, cum se întamplă în MotoGP. La rândul lui, pilotul influenţează şi el comportamentul motocicletei prin greutatea sa, prin modul în care accelerează, se ridică sau se lasă pe carenă. Nu numai că muncim mai mult în viraje şi pe linii drepte, dar trebuie să conducem cât se poate de prudent, mai ales când rulăm cu 300 km/h, pentru că orice derapaj sau acroşaj ne poate trimite urgent cu casca în nisip.


Gogu trece
Curbele „rămâne"

Al-ul este şi el destul de bine realizat, cu toate că uneori tinde să fie prea blând şi precaut, mai ales pe traseele ude. Totuşi, se întâmplă să asişti de multe ori la scene incredibile, în care un pilot pur şi simplu trece pe langă tine cu viteza luminii, încălecând o curbă în cel mai nebunesc stil cu putinţă, situaţie în care îţi vine să pui pauză, să derulezi şi să te minunezi.


Praf în ochi...

Pe langă modurile aminitite mai devreme, SBK oferă şi un mod de joc mai distractiv, Challenge, unde suntem puşi munciţi intensiv, de la incercări de wheelies pană la situaţii limită în care trebuie să recăpătaţi controlul cursei. Ultimul mod de joc este multiplayer-ul, care, din păcate, a fost lansat cu puţin timp înaintea redactării acestui articol, sub forma unui patch. Însă primele impresii sunt bune.

Am încălecat p-o şa...

...şi v-am spus povestea lui SBK, un joc care a reuşit, pentru prima dată acest an, să mă ţină lipit de PC o noapte intreagă si zile după. Un joc complet ce oferă provocare pe fiecare litru de benzină consumat. Aşadar, dacă aveţi de gând vreodată să vă cumparaţi un motor, dar nu vreţi să staţi prin spital în primele zile, SBK08 este exact antrenamentul de care aveţi nevoie. Acestea fiind spuse, permiteţi-mi să-mi aşez casca şi să decolez spre orizont.

■ **Discordless & KiMO**

alternativa



MOTOGP 07

În cazul în care nu vreţi să faceţi cunoştinţă cu zidul la prima curbă şi vreţi ceva puţin mai moderat, THQ oferă alternativa perfectă. Cu o grafică decentă, un sunet pe măsură, piloţi şi motociclete cu licentă, MotoGP 07 este antrenamentul perfect pentru porţia de realism pe care o veţi primi în SBK08.

**LEVEL DECEMBRIE 2007*

BUNE:
- personalizare la sânge
- moduri multiple de joc
- simulator pur-sânge
- poate creea dependenţă

RELE:
- sistem de reluare mediocru
- multiplayer întârziat

CONCLUZIE:



Deşi nu a avut parte de o promovare agresivă, SBK08 se dovedeşte a fi cu mult peste competiţie. Grafica de nota 10, sunetul pe măsură şi realismul dus la extrem fac din acest joc un must-have pentru orice maniac al simulatoarelor pe două roţi. Şi nu uitaţi: dacă vreţi multiplayer, instalaţi patch-ul recent lansat.

9

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Simulator **Producător** Milestone **Distribuitor** BlackBean
ON-LINE www.sbkthegame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Pentium 2.8 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 6600 / Radeon X1300

PC X360 PS3

LEGO Indiana Jones: The Video Game



În căutarea polimerului pierdut











Întotdeauna m-au călcat pe nervi jocurile pentru copii. Şi nu pentru că m-aş considera prea bun pentru astfel de „copilării", ci pentru modul în care majoritatea producătorilor de jocuri pun problema când vine vorba de un produs adresat în special celor mici. Atât de mare e spaima că într-o zi copilul tău s-ar putea să ajungă o bestie însetată de sânge şi sex (şi asta doar din vina jocurilor pe calculator şi a televizorului, că doar e treaba lor să ne educe puşlamaua), încât aproape orice produs media destinat celor mici este de o cuminţenie atât de imbecilă (şi imbecilizatoare) şi de o simplitate atât de tembelă încât vă garantez că în primă instanţă veţi respira uşuraţi atunci când liceanul vostru, îndopat de mic cu „lecţii de viaţă" ascunse stângaci în jocurile (filmele, cărţile, animaţiile, păturicile, cănile etc...) considerate „sigure" de o adunătură de relicve fără copii, va veni acasă cu nasul spart şi duhnind a bere de la o poştă. Dacă tot alege să-şi trăiască copilăria în faţa calculatorului în loc să fugărească o băşică de piele sau să fie înţepat de albine pe coclauri, măcar mintea să facă puţină mişcare. Or, din ce am văzut până acum, puţine sunt jocurile 5+ care pot stimula inteligenţa şi imaginaţia unui puştiulică cocoţat confortabil în vârful curbei lui Gauss. În caz că n-aţi aflat până acum, copiii voştri sunt mai inteligenţi decât vor EI să credeţi şi părerea mea e că micuţii merită ceva mai multă încredere.

Seria LEGO Star Wars ne-a arătat că se poate şi altfel, că există şi o cale de mijloc. Îi poţi oferi copilului o porţie sănătoasă de acţiune fără să-i mânjeşti monitorul cu sânge, îi poţi educa gândirea aproape pe nesimţite şi, cel mai important, îl poţi face să râdă din toată inima alături de părinţi. În viziunea mea LEGO Star Wars (sau Indiana Jones, căci aşchia nu sare departe de trunchi) este exemplul perfect de „family-friendly entertainment". Aşa ar trebui să arate şi să „se simtă" un joc pentru copii. În alte cuvinte, se pare că nu e neapărat nevoie să-ţi castrezi jocul ca să obţii o jucărie.

LEGO Indiana Jones urmează cu sfinţenie formula câştigătoare şi reuşeşte să livreze aproape aceeaşi doză de „joc şi voie bună" ca şi predecesorii lui îmbibaţi cu Forţă. Spun aproape, deoarece oamenii de la Traveller's Tales sunt deja la a treia „boroboaţă" de acest gen şi, chiar dacă acum le-a ieşit din nou pasienţa, ar cam trebui să se gândească la noi moduri de împrospăta reţeta. Nu de alta, dar ce-i prea mult şi la fel, nu-i deloc sănătos pentru buzunar. Încă mai am pe hard LEGO Star Wars: The Complete Saga, LEGO Indy mi-a plăcut la nebunie, dar parcă nu mă mai entuziasmează la fel de tare gândul că peste câteva luni o să-l port pe Batman printr-un Gotham de plastic. Pe de altă parte, dacă e să mă gândesc doar la puştii zilelor noastre, ei s-ar putea să-l placă pe Batman mai mult decât pe Indy. În fond şi la urma urmei, Indiana Jones a fost ţinut în beci prea mult timp şi acum are reumatism, iar Războiul Stelelor e o amintire frumoasă a „tocilarilor" bătrâni.

„Raiders of the Lost Brick"

S-ar putea ca numele LEGO Star Wars să nu vă spună prea multe (deşi la cât de des l-am folosit cred că n-o să-l uitaţi nici în mormânt) şi faptul că-l tot compar cu LEGO Indiana Jones să vă lase reci ca berea care mă aşteaptă acasă. Foarte pe scurt, LEGO Indy este un action stropit din belşug cu elemente de jump&run, ca în vremurile cele bune ale platforming-ului. Pe ici pe colo (a se citi „la tot pasul") ne împiedicăm de câte-un puzzle mai dăştept şi, ocazional, căpăcim (nu vă speriaţi, nu sare sânge din ei ... doar se dezmembrează foarte amuzant, ca o Dacie care a reuşit să depăşească 150km/h)



Romantic



Şi s-au dus...



Murray??????

arianul (arabul sau indianul) care încearcă să ne pună beţe în roate. Zăbovesc niţel asupra puzzle-urilor, deoarece la acest capitol LEGO Indiana Jones a reuşit să-şi depăşească înaintaşii. În LEGO Star Wars, puzzle-urile erau centrate pe personaje. În principiu, trebuia să avem grijă ca omul potrivit să se afle la locul potrivit. LEGO Indiana Jones este ceva mai inteligent, ia în serios joaca de-a arheologul şi ne trimite la vânătoare de obiecte. Chei, lopeţi, torţe, chei franceze, săbii (lista e destul de măricică)... toate aceste ocupă câte-un locşor în soluţia complexă a vreunui puzzle mai zbanghiu. Arunci cu banana într-o maimuţă, simianul renunţă la lopata pe care o ţinea strâns, cu lopata astfel căpătată dezgropi o cheie pe care



Biciul fermecat


Grim???



Acasă la Dumbo



o foloseşti pentru a acţiona un mecanism care porneşte un lift ... şi aşa mai departe, cred că aţi prins ideea. Sigur, există şi anumite zone care nu pot fi accesate decât de un anumit tip de personaje (doamnele şi domnişoarele sunt mai agile, de exemplu, şi pot sări mai sus), situaţii în care Indy plăteşte tribut lui Vader, dar în principiu în majoritatea cazurilor trebuie să vă exersaţi (mai mult sau mai puţin) gândirea laterală.

LEGO Chaplin

Dacă sunteţi curioşi pe unde suntem trimişi la dezgropat relicve, aflaţi că oamenii de la Traveller's Tales au reconstituit cărămidă cu cărămidă momentele cheie din cele trei filme care l-au propulsat pe Harrison Ford în visurile erotice ale studentelor la arheologie din toată lumea. Scena cu bolovanul uriaş „îndrăgostit" lulea de Indy a fos reconstituită secundă cu secundă, hop cu hop, săritură cu săritură. Deşi seria Indiana Jones nu a rămas în istorie pentru seriozitatea cu care tratează problemele de zi cu zi ale arheologului secolului XX, producătorii şi-au propus să împingă lucrurile şi mai departe, aşa că, unde a fost cazul, unele scene au suferit câteva modificări menite să ne smulgă câte-un hohot puternic de râs. Posteriorul arian al nazistului ăla nesuferit din Raiders of the Lost Ark are o întâlnire de gradul trei cu ACEL medalion încins al domnişoarei Marion, deşi scena „originală" arăta puţin altfel. Micile cutscene-uri care „întrerup" acţiunea sunt interpretate magistral de omuleţi de plastic. E o adevărată plăcere şi motiv de mare haz atunci când vezi o scenă familiară din film mimată demenţial de nişte simpli omuleţi de plastic. Pentru că noaptea e scurtă, şi gustul deadline-ului amar, o să mă citez cu nesimţire din review-ul lui LEGO Star Wars II, cu toate că sunt încă în viaţă şi mai am de tras până când o să trec în rândul clasicilor. Aşadar, „zecile de gaguri absolut criminale şi lipsa completă a dialogurilor m-au dus cu gândul imediat la filmele mute cu Charlie Chaplin, iar mutrişoarele simple (câteva linii şi puncte, animate rudimentar dar extrem de expresive) ale figurinelor de plastic mi-au amintit instant de Buster Keaton şi de figura lui legendară".

Ianoş Indianu'

LEGO Indiana Jones este un joc dintr-o bucată. Singura lui pretenţie este să nu-l iei prea mult în serios şi să-l joci cu inima uşoară şi cu zâmbetul pe buze. E amuzant, relaxant şi-ţi poate ţine copilul ocupat cât timp flirtezi cu o berică rece. Sau, dacă eşti un părinte atipic şi-ţi face plăcere să petreci cât mai mult timp în compania puştiului care-ţi va duce numele mai departe, pune mâna pe al doilea controller şi ajută-ţi copilul să treacă la următorul nivel. Cel mai probabil o să te distrezi la fel de mult ca şi mogâldeaţa de lângă tine. Ăsta-i marele secret al unui joc pentru copii: să placă până şi părinţilor.

cioLAN


Un amazonian

alternativa


LEGO STAR WARS II

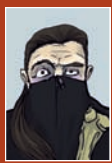
Dacă arheologii săltăreţi nu sunt genul vostru de oameni (fie ei şi din plastic), ar trebui să vă încercaţi norocul alături de Forţă. Forţa plasticului, bineînţeles. LEGO Star Wars II merită jucat fie şi numai pentru momentul în care Vader mimează „Luke, I am your father". Ca o alternativă la alternativă vă sugerez să încercaţi primul LEGO Star Wars. Nu daţi banii pe prostii, luaţi un LEGO la copii.

LEVEL OCTOMBRIE 2006

BUNE:
- puzzle-uri inteligente
- multiplayer cooperativ
- foarte amuzant

RELE:
- AI-ul (câteodată în single-player)
- puţin mai sărăcăcios decât LEGO Star Wars

CONCLUZIE:



Alături de LEGO Star Wars, LEGO Indiana Jones (căci aşchia nu sare departe de trunchi) este exemplul perfect de „family-friendly entertainment". Exact aşa ar trebui să arate şi să „comporte" un joc pentru copii.

8,5

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen Action/Platform **Producător** Traveller's Tales **Distribuitor** LucasArts
Ofertant www.gameshop.ro **On-Line** www.legoindianajonesgame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2,6 GHZ **Memorie** 512MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB VRAM (Pixel Shader 1.1)



AGE OF
CONAN
HYBORIAN ADVENTURES
OSTILITĂȚILE ÎNCEP...
...23 MAI 2008!
LIVE
FIGHT
EXPLORE
WWW.AGEOFCONAN.COM
18+
www.pegi.info
THE WAY
NVIDIA.
IT'S MEANT TO BE PLAYED
paradox
FUN COM
Eidos
STRĂBATE ȚINUTURILE ÎNTINSE ALE REGELUI CONAN, PORNEȘTE ÎNTR-O CĂLĂTORIE BRUTALĂ ȘI CALCĂ PE URMELE CELUI MAI MARE EROU FANTASTIC DIN LUME. TĂRÂMUL SĂLBATIC AL HYBORIEI TE AȘTEAPTĂ.
Windows și butonul Windows Vista Start sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale grupului de companii Microsoft în SUA și/sau în alte țări, și "Games for Windows" și sigla butonului Windows Vista Start sunt utilizate cu licență acordată de Microsoft. © 2008 Funcom, toate drepturile rezervate, © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN THE BARBARIAN® și siglele, personajele, denumirile și asemănarea personajelor sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Conan Properties International LLC în SUA și/sau în alte țări cu excepția notificărilor speciale. Toate drepturile rezervate. Funcom Utilizator Autorizat. Eidos și sigla Eidos sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Eidos Interactive Ltd în SUA și/sau în alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Distribuit în România de Best Distribution, tel 021-408.30.90, fax. 021-408.30.91, e-mail: info@bestdistribution.ro.
Games for Windows





Wayback machine

Acum câțiva ani buni, un mic studio, pe numele său FireFly, atenta la stabilitatea noastră mentală aducându-ne una din cele mai frumoase strategii. Se numea Stronghold și ne punea să construim castele. Pe scurt, era exact strategia-city builder care lipsea de pe piață. Dacă Total War și Caesar ar fi făcut un copil obsedat de castele, acesta ar fi fost Stronghold (trecând peste faptul că au cam același sex :)). Puteai construi un castel măreț, puteai să asediezi construcțiile inamicului sau să rescrii istoria în bătălii epice. Și-a făcut apariția în 2001, fiind urmat la doi ani de Stronghold: Crusader. După șapte ani de la apariția primului joc, timp în care a avut destul timp să învețe regulile de bun-simț, mezinul este gata de drum. Puțin cam șchiop, Stronghold: Crusader Extreme încearcă să ne arate că încă poate atrage jucători, cu toate că nu este Medieval II: Total War când vine vorba de grafică.

Dacă mai țineți minte, Stronghold Crusader vă oferea o serie de campanii istorice în care vi se dădeau detalii despre cei care au participat la lupte, despre motivele acelui conflict și despre consecințele pe care le-a avut bătălia. Crusader nu avea cine știe ce poveste proprie, fiind la acest capitol sub predecesorul său, Stronghold. Noul Extreme continuă pe această pantă descendentă și elimină în totalitate orice urmă de poveste, preferând să se concentreze pe măceluri foarte mari.

Când vine vorba de judecarea unui joc precum Stronghold: Crusader Extreme, la capitolul grafică apare o dilemă. Să fie comparat acest joc în funcție de standardele actuale, în care totul este 3D, are pixel shader 2.0 minim și rulează pe rezoluții de la 1600 cu 1200 în sus? Sau oare să fie judecat după ceea ce este cu adevărat apogeul grafic al unei serii care a pășit cu stângul în epoca 3D? Stronghold: Crusader Extreme nu aduce absolut nimic nou, niciun pixel în plus, nici umbre mai


Ard în flăcări... pentru tine



Celebrul semn „Căderi de piatră”



Happy Clown în Happy Town

complexe, nici măcar o rezoluție mai mare decât clasicul 1024 față de versiunea originală lansată acum șase ani. După standardele de azi, se poate spune că jocul are o grafică învechită, dar după standardele seriei, Stronghold nu a arătat niciodată mai bine.

Dacă modelul grafic s-a schimbat atât de puțin încât nici nu se observă, partea audio se pare că a beneficiat de un brânci mic. Cu toate că acum avem EAX și sunet cu poziționare tridimensională, Stronghold: Crusader Extreme nu are nevoie de așa ceva pentru a reda aceeași atmosferă superbă a originalului. Muzica nu a fost atinsă, personajele au primit una sau două replici în plus, iar sunetele ambientale sunt și ele intacte. Dacă v-au încântat sunetul și muzica lui Stronghold Crusader, nu veți fi dezamăgiți de Extreme pentru că în esență primiți același lucru, „with added sugar” cum ar spune englezul.

Să curgă soldații

Dar dacă grafica și sunetul nu au fost punctele forte ale lui Stronghold, atunci acela a fost întocmai gameplay-ul. Oferea ceva original, ceva ce nu era prezent în alte jocuri, desigur cu excepția continuărilor sale, cum ar fi Crusader Extreme. Gameplay-ul este singurul capitol unde chiar s-au adus modificări sesizabile jocului, nu multe, dar destule încât să schimbe destul de radical modul în care trebuie gândite unele tactici de luptă și strategii de dezvoltare. Modificările principale sunt trei la număr și sunt motivul pentru care jocul și-a primit numele de Extreme. În primul rând, limita unităților a fost ridicată la 10 mii de entități, față de aproximativ o mie cât erau în versiunea inițială a Crusader. Această schimbare este menită să îi mulțumească pe toți cei care voiau să umple o hartă întreagă cu cadavre, să înnegrească cerul cu săgeți sau pur și simplu voiau să vadă cât de repede pot doi lupi să devoreze 9998 de iepuri.

A doua schimbare este reprezentată de Outposturi. Acestea sunt clădiri care vin sub două forme, cea a unei barăci și a unei tabere de mercenari arabi. Fiecare dintre aceste clădiri va genera în mod aleator un anumit număr de unități. Pe măsură ce jocul avansează, vor fi generate din ce în ce mai multe unități, iar tipul lor va tinde mai mult spre cele puternice. Spre exemplu, la începutul jocului, un Outpost european va genera aproape 100 de sulițași, dar după un sfert de oră de joc vă veți trezi cu câte 10 catapulte, o mână de cavaleri sau un regiment de cruciați. Aceste clădiri nu pot fi capturate din păcate. Acest lucru ar fi adăugat un plus la capitolul de strategie, dar totuși pot fi distruse.

Pe tot parcursul campaniei single player, așa-numita Extreme Trail, va trebui să vă luptați împotriva multor inamici, care au avantaje tactice categorice față de voi și se bucură și de câteva Outposturi. Acest gen de misiuni apar încă de la început și vă veți trezi în câteva momente cu accesul la resurse tăiat și cu o hoardă de inamici la poarta castelului. Aici intervine cel de-al treilea element nou din joc, bara de asistență tactică. De aici puteți accesa câteva comenzi speciale care să echilibreze puțin situația. Bara are un indicator de putere ce va crește pe măsură ce trece timpul, iar atunci când ajunge în dreptul unuia dintre butoane, ajutorul corespunzător va deveni disponibil. Ajutoarele tactice pe care jucătorul le are la dispoziție sunt destul de diverse. Vindecarea unităților din zona indicată, un atac cu săgeți pe o anumită arie, chemarea imediată pe hartă a câtorva sulițași, macemen sau ingineri, adăugarea unei sume aleatoare de aur în visteria jucătorului, chemarea unei companii de cavaleri și în cele din urmă o bombardare cu pietre pe zona aleasă. Aceste ajutoare pot fi folosite indiferent de situație. Nu este nevoie ca un jucător să aibă arcași ca să arunce cu săgeți și nici de catapulte ca să simuleze o ploaie de meteoriți. Acestea pot fi folosite la apărare, la atacuri sau, așa cum preferă mulți, la hărțuirea constantă a inamicului prin omorârea întregii populații de țărani odată la două minute cu o ploaie de săgeți.

În multiplayer, lucrurile devin și mai interesante pentru că toți jucătorii se pot folosi de aceste opțiuni noi și, dintre acestea, doar cele care cheamă unități noi pe câmpul de luptă sunt limitate la o anumită distanță față de castel, cele de atac putând fi folosite și în celălalt capăt al hărții.

Mai bine mai târziu…

Este greu de înțeles de ce FireFly Studios a așteptat șase ani ca să aducă aceste schimbări ce puteau fi realizate printr-un patch gratuit. Poate și-au dat seama că seria mergea într-o direcție proastă și au încercat să își amintească de zilele bune sau, poate pur și simplu, au vrut să își ia la revedere de la seria care le-a adus renumele. Sperăm să nu fie cea din urmă situație și, chiar dacă Stronghold: Crusader Extreme nu prea își justifică existența ca un titlu lansat pe piață contra cost, le amintește celor care au îndrăgit odată seria că Stronghold a avut și zile bune. Să nu uităm totuși că seria a reușit să vândă peste un milion de copii, iar lipsa bug-urilor este un trademark al său.

Porro ago empire.

■ **Discordless**

alternativa



STRONGHOLD CRUSADER

Fratele mai mare și mai calm al lui Extreme este exact ceea ce aveți nevoie pentru a vă iniția în tainele seriei. Dificultatea mai mică, agresivitatea diminuată și prezența unui mod exclusiv de Castle Building îi garantează lui Stronghold Crusader un gen aparte, neputând fi comparat cu alte jocuri tocmai din lipsa competiției.

***LEVEL DECEMBRIE 2002**

BUNE:
- măcel extrem(e)
- diversitate când vine vorba de facțiuni
- prezența unui editor de hărți

RELE:
- dificil chiar și pentru cei inițiați
- schimbări estetice minore
- lipsa unui storyline

CONCLUZIE:

Deși este slăbuț vizual și ca nivel de zgomot, schimbările aduse în versiunea extremă fac din joc un must-have pentru orice maniac de măcel asezonat cu decorațiuni interioare… de castel ☺.

8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen RTS **Producător** FireFly Studios **Distribuitor** Gamecock
ON-LINE www.fireflyworlds.com/shce_index.php

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium III 500 MHz **Memorie** 128 MB RAM **Accelerare 3D** 4Mb DirectX 8.1

PERRY RHODAN

MYTH OF THE ILLOCHIM

Supraomul loveşte din nou



Îmi place să mă dau mare şi să fac pe deşteptul. Aşa că nu voi rata ocazia de a mă autocita, cu scopul de a vă arăta că „vedeţi, v-am spus eu!" acum câteva luni în recenzia la Jack Keane: „în Germania încă există nişte visători care pun apă şi fertilizator natural la rădăcina florii devenite cam albastră a genului adventure" şi „de la teutoni vine puzzle-ul". Şi iată că se adeveri! Nu doar că germanii făcură Jack Keane, dar tot o firmă din landuri mai scoase acum pe piaţă un adventure, suficient de epic şi de cu pretenţii ca să dea senzaţia că acest gen nu moare şi nu moare, oricât ar afirma contrariul unii nostalgici.

Dacă este să vă spun numele acestui adventure, aproape că ar fi cam greu. Da, pe cutie scrie „Perry Rhodan - Myth of the Illochim", dar pe net am văzut acest titlu numai la dealeri, pentru că, în rest, apare cel mai frecvent „Perry Rhodan - The Immortals of Terra", iar la producătorul 3d-io găsim „Perry Rhodan - The Adventure". Se pare că a existat o mare indecizie în ce priveşte numele final adoptat pentru produs şi mă întreb dacă aceasta nu a provenit tocmai dintr-un mare dubiu al producătorilor asupra conţinutului său.

Dilema

Vă spuneam de un dubiu tocmai pentru că, probabil, producătorul nici nu ştia prea clar ce naiba să bage într-un joc inspirat dintr-o serie SF gigantică, cu o bază serioasă de fani în Germania şi oarecum şi în restul lumii, oameni care trebuia să fie mulţumiţi cel puţin la fel de bine ca şi ceilalţi potenţiali cumpărători, fiinţele neinovate, dar ignorante, ca mine, ce nu auziseră în viaţa lor de Perry Rhodan. Şi aici ajungem la povestea jocului.

Pentru cunoscători, jocul ar fi trebuit să se desfăşoare într-un cadru familiar al seriei, cu aceleaşi personaje îndrăgite şi/sau urâte, cu civilizaţii, conflicte şi tehnologii aduse la viaţă virtuală prin intermediul unui story cât se poate de clasic, care să nu supere prin alunecări colaterale baza talibană de fani. Pentru ignoranţi, acest joc ar fi trebuit să ia seria cam de la început, introducându-ne în ceea ce ar putea deveni la rândul ei o serie de jocuri Perry Rhodan. Ce a rezultat până la urmă? Păi, cred că o victorie a fanilor îndoctrinaţi. Pentru restul lumii, Perry Rhodan MOTI este ca o invitaţie adresată unui om la o petrecere de meduze - bineînţeles că îţi dai seama că gelatinele alea care plutesc în jurul tău în apă sunt meduze, dar conversaţia îţi este uşor străină şi treptat capeţi certitudinea că nu vei face sex cu nici una din invitate, nu pentru că acestea nu ar vrea, dar îţi cam scapă printre degete.

De 2 eurocenţi

Totuşi, producătorul a făcut un compromis, astfel încât şi neofiţii să se simtă atraşi de joc, prin folosirea unui element comun tuturor, vag ocult, dar foarte cunoscut fiecăruia dintre noi. S-a făcut apel la istoria profundă a umanităţii, aşa cum apare aceasta în cărţile sfinte ale diverselor religii. Acolo se găsesc referiri la Elohim, care e mai mulţi, adică Elohimi, până la urmă Illochim. Deşi în vechile texte ale evreilor Elohim ar însemna



Printre nouri suntem noi/ Care te...



Dreidecker-ul este în colțul dreapta sus

Dumnezeu, se pare că este vorba, de fapt, de niște îngeri - până la urmă dragoni de apă care scuipă foc. OK, dacă titlul final a apărut atât de târziu în dezvoltarea jocului, atunci nu există posibilitatea ca și acești Illochim să fie o încropeală epică de ultim moment, menită să facă ciorba mai digerabilă pentru cei care nu sunt fani Van Vogt?

Oups! Am zis Van Vogt? Scuze, am confundat - probabil pentru că există o mare asemănare între opera marelui Dublu V și seria Perry Rhodan, cum apare aceasta transpusă în joc. Vedeți voi, caracteristica de bază a seriilor SF fluviu de gen Perry Rhodan este aceea că preiau teme curente și recurente din tot domeniul literar SF, le adaptează la spiritul vremurilor și le regurgitează într-un ambalaj ușor de desfăcut și vioi colorat, către masele largi, populare. Iar acest amestec eterogen de elemente este de multe ori atât de prost înșăilat încât sfidează logica și bunul simț, asta ca să nu mai vorbim de consistența epică. V V all the way, după cum spuneam.

A, mă întrebați de poveste? Uh, uitasem de ea... Deci, Perry Rhodan e șeful suprem al terranilor și reședința lui e atacată nu se știe de cine și este răpită de acolo fosta prietenă a lui Perry Rhodan pe care tot jocul încearcă să o găsească și să o salveze.

Ce mirare că sunt

Să vă spun despre elementele de adventure ale jocului. Sper să reușesc să acopăr câteva rânduri cu acestea, pentru că e foarte puțin de zis pe marginea acestui subiect. În primul rând, separând de poveste partea de puzzle-uri, putem spune că Perry Rhodan MOTI este un titlu interesant. Deși nu aduce nimic original sau spectaculos în domeniu, reușește să contrarieze și să incite deseori, pe alocuri la limita suportabilă a logicii, dar mereu în mod plăcut. Până la final. Ultimul puzzle al jocului este unul din cele mai stupide pe care le-am văzut în viața mea, greu de prost, nu de bine ce e gândit. Ca să vă faceți o idee, vă voi spune că mai există un adventure cu un puzzle final dificil, pe numele său The Moment of Silence. Ei bine, pe cât de inteligent și subtil este ultimul puzzle din TMOS, pe atât de neinspirat și prost alcătuit este puzzle-ul cu care se încheie Perry Rhodan MOTI.

Am apreciat interfața adventure a Perry Rhodan MOTI. Aceasta este exemplar de simplă, constând într-un număr limitat de obiecte și noțiuni ce se acumulează într-o bară în partea inferioară a ecranului. Interacțiunea, fie aceasta conversația cu alte personaje sau acțiuni asupra unor elemente din joc, se produce printr-un drag al obiectului/noțiunii din bara de jos și un drop al acestuia pe acel personaj/obiect/mașină/computer/etc. cu care ai treabă în acel moment. Nu există nici o complicație, dar nici o tendință spre facil, dimpotrivă, cu această sistemă simplă, dar inteligentă, se pot trăi senzațiile tari ale momentelor dificile specifice adventure-urilor clasice.

Care este un porc șovin

Partea finală a prezentului articol este un SPOILER. Deci, SPOILER ALERT! Este complet neprofesional ceea ce fac eu acum, dar nu pot să mă stăpânesc. No, deci, cum ar veni, seriile astea SF de prin anii '50, '60, '70 spre '80 aveau o caracteristică neplăcută. Erau lipsite de nuanțe, nu aveau decât acțiune, iar personajele participante la aceasta demonstrau o perfectă lipsă de originalitate, fiind un fel de idealuri de bine sau de rău, croite după chipul spaimelor sau visurilor vremii. În astfel de producții, în numele unor principii destul de vagi - libertate, umanitate, glorie, curaj -

Seria SF Perry Rhodan

La una mie nouă sute șapte zeci și unu, maiorul în Forțele Spațiale ale Statelor Unite, Perry Rhodan, își conducea cu succes echipajul pe Lună. Erau primii oameni care pășeau pe solul selenar, unde, imediat, au dat peste o navă extraterestră aflată în mare dificultate. Pământenii oferă ajutor naufragiaților, astfel stabilindu-se legături de pace și bună colaborare tehnico-culturală cu Ceilalți, care semănau atât de bine cu noi că Perry marchează magistral și o ia de nevastă chiar pe Frau căpitan al navei extraterestre. A urmat apoi un morman de aventuri, care au culminat cu dobândirea unei nemuriri relative pentru Rhodan și accederea acestuia la conducerea unei Umanități aflate în plină expansiune galactică. Omul nostru trăiește cel puțin 3000 de ani, în care dă prilej editării a 2400 de romane din seria care îi poartă numele, primul apărut în 1961, iar ultimul acum câteva zile. Se pare că despre seria Perry Rhodan (de origine germană și având succes editorial în special la nemți), se poate spune, pe bune dar deloc serios, exact ceea ce susțin producătorii săi: anume că ar fi „Die größte Science Fiction - Serie der Welt..."





Nici eu



inspirat, ca să fiu blând în exprimare, trebuie să fie un producător de jocuri ca să ne aducă în faţă personaje şi acţiuni care ar cauza catharsysuri multiple şi repetate numai unui copchil educat cu primele episoade din Star Trek, nu unora trecuţi, ca noi, prin războiul împotriva terorismului (duh!), prin Cortina de Fier, prin lupta împotriva corupţiei (de la Siemens...) şi prin decepţia postmodernă?

Nu doar că îşi conduce întregul joc printr-o sumă penibilă de clişee SF alăturate fără urmă de talent şi fineţe, dar producătorul îl şi termină pe măsură. Să recapitulăm: eroul principal este un şef pe viaţă al pământenilor, nemuritor (sic!), care conduce de vreo mie de ani o civilizaţie perfectă pe care o cârmuieşte ca un înţelept autocrator. Pus în situaţia de a descoperi rămăşiţele viabile ale uneia din cele mai vechi civilizaţii din Univers, adică o navă imensă conţinând exemplare vii, dar în hibernare artificială, ale acestor Illochim-i care nu i-au făcut nici un rău, Perry Rhodan, eroul nostru, suma evoluţiei Umanităţii şi bunul ei conducător, ce face? Îi arde pe toţi. LE DĂ FOC fără să gândească o secundă, fără un proces de conştiinţă, fără o clintire de muşchi pe faţa lui de sex simbol arian. Jocul nu îţi dă nici măcar alternative – „îi ardem/ nu-i ardem" - cu dezvoltări ulterioare diferite ale intrigii şi respectului de sine al jucătorului.

Pur şi simplu, pare de la sine înţeles că trebuie să pârlim extratereştrii despre care nici măcar nu ştim că ar fi periculoşi, dimpotrivă, par interesanţi aceşti Illochim. Cu toate astea, în finalul în care eroul zâmbeşte satisfăcut, momentul e glorios şi muzica înălţătoare, tocmai se prăjeşte ultima speranţă de a mai vedea vreodată civilizaţia Illochim. De ce, oameni buni, de ce?


La doctor



puteau fi zdrobite fără cusur şi remuşcare orice fel de fiinţe, creaturi, structuri şi civilizaţii care păcătuiau prin nealinierea la marile comandamente ale eroilor pozitivi.

În vremurile mai dincoace, când oamenii au devenit mai cinici şi mai dificil de dezinformat, nu prea mai merge aşa. Liniile de story se trasează muuuult mai neclar, personajele sunt mai dubioase, binele şi răul sunt separate numai de ignoranţi, iar opţiunile se deschid deseori în faţa personajelor către dureri şi tragedii de neevitat, trăite ca procese de conştiinţă serioase, sau nu, de către eroii jocurilor şi/sau de către tine.

Dar, imaginaţi-vă că Perry Rhodan MOTI respectă tocmai maniera seriei din care provine - personajele, organizaţiile, civilizaţiile, intrigile, totul pute a anii '50 - '60, şi nu în marele stil falloutian. Ba chiar pe dos. Cât de ne-


Vorbind discuţii

Am să fiu rău şi am să zic următoarele. În primul rând, ţineţi cont de faptul că Elohim este unul din numele lui Dumnezeu în Biblia Ebraică. Iar apoi, gândiţi-vă că seria germană de SF „Perry Rhodan" este făcută după chipul şi asemănarea publicului ei. Iar jocul Perry Rhodan MOTI este o sinteză grăbită a acestei serii. Este o sinteză a unei reflexii a subconştientului unei civilizaţii. Care civilizaţie a dat arianul ei „nemuritor" ce nu se sfia să-şi facă planuri pentru o mie de ani. Şi care ştia mai bine ca oricine pe lumea asta că, dacă cineva este diferit de tine, cel mai simplu este să-i oferi cu generozitate căldura cuptorului tău. În Perry Rhodan MOTI, la final, se simte mirosul fumului ce se înalţă pe coşul crematoriului.

■ **Mr. Klein**

alternativa



FLASH GORDON

Ar fi să faci orice altceva legal, moral şi care nu îngraşă excesiv. Dacă, totuşi, insişti să te joci, cred că se găseşte un titlu care să se numească Flash Gordon sau ceva de genul. Ce să vezi, chiar există, a apărut prin '86 şi este compatibil Spectrum ZX! În cazul în care vreţi o alternativă la alternativă, tot pe Spectrum rula şi Dan Dare - chiar merită încercat.

BUNE:
- Puzzle-uri interesante
- Desen excelent al fundalurilor şi bună integrare a elementelor 3D în cele 2D, prerenderizate

RELE:
- Ceea ce rămâne după ce le scoţi pe cele bune

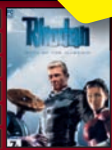
CONCLUZIE:



Un adventure cu potenţial, ratat de povestea prost însăilată, cu final mizerabil, şi de necunoaşterea de către jucător a seriei de origine.

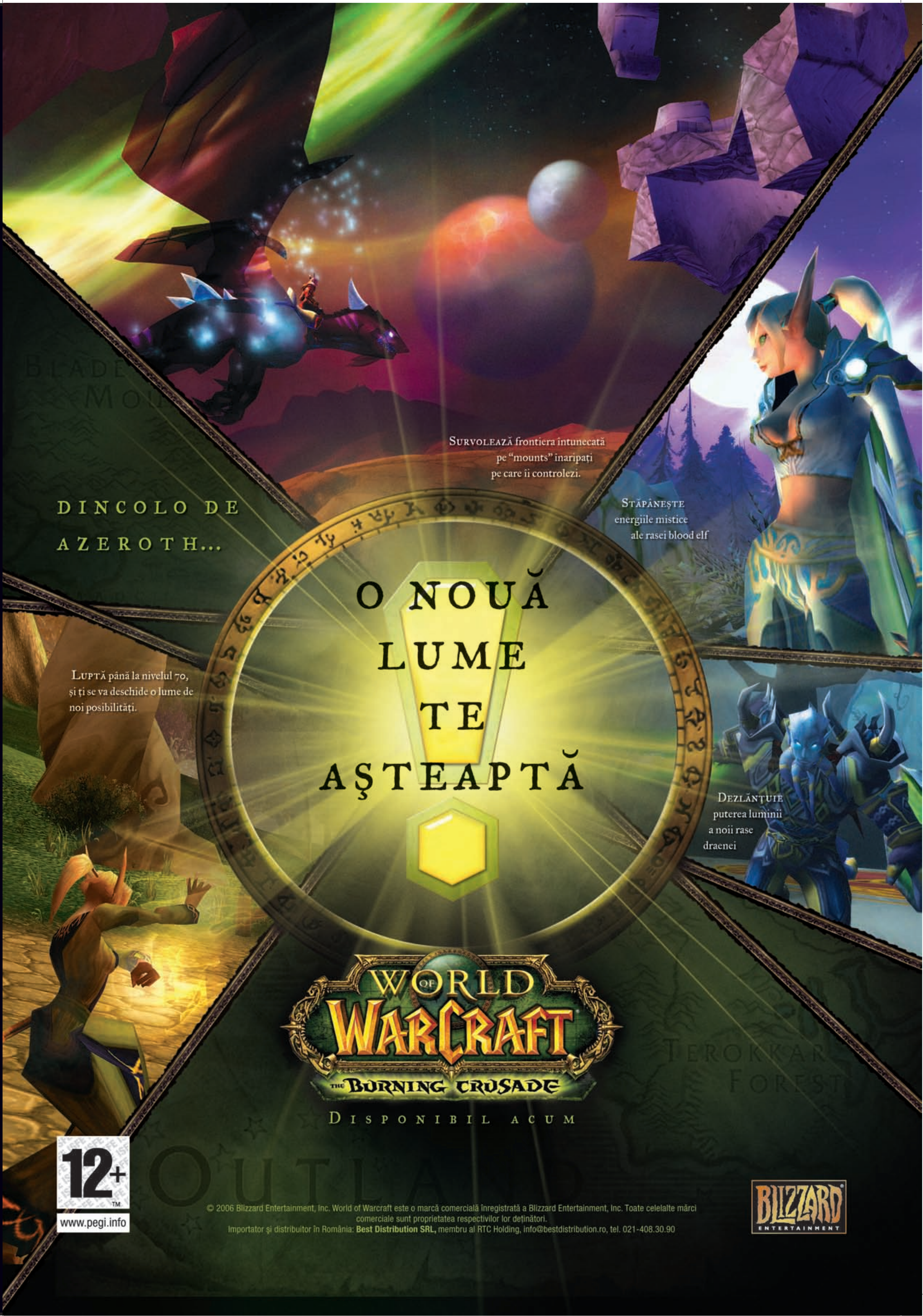
6,6

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	04
IMPRESIE	05



Gen Adventure **Producător** 3d-io **Distribuitor** Deep Silver
ON-LINE www.perry-rhodan-game.de

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 1,5 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB



Survolează frontiera întunecată pe "mounts" înaripaţi pe care îi controlezi.
Dincolo de Azeroth...
Stăpâneşte energiile mistice ale rasei blood elf
O nouă lume te aşteaptă
Luptă până la nivelul 70, şi ţi se va deschide o lume de noi posibilităţi.
Dezlănţuie puterea luminii a noii rase draenei
World of Warcraft
The Burning Crusade
Disponibil acum
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
Blizzard Entertainment

Doar o altă catastrofă în New York

ALONE IN THE DARK

Întotdeauna m-am simțit foarte în siguranță aici în România. Asta pentru că în toate filmele cu catastrofe de obicei ținta principală e Statele Unite. Pe la jumătatea filmului mai afli așa că de exemplu Londra(Big Ben se face praf) , Roma (se distruge Colosseumul) sau Parisul (prăbușirea lui Eifel) au avut de suferit. Dar în rest, țintele principale sunt New York/ New Jersey, Washington etc. Nicăieri nu am văzut vreo catastrofă să lovească Bucureștiul sau Brașovul. În concluzie, americanii ăștia atrag toate relele. Dar nu-i bai, că e bine de noi. O să ne rezumăm la a spune în timp ce bem o bere „This is bad. People are dying there". După care o să mai luăm o înghițitură.

Parcul din centru

Dacă mă gândesc o secundă, îmi vin trei filme în cap în care acțiunea începe în mijlocul acestui simbol american, Central Park New York. Și de obicei e ceva catastrofic. În Alone in the Dark acțiunea începe lângă Central Park într-o clădire care este pe cale de a se prăbuși din cauza a ceva care distruge zidurile și transformă morții într-un fel de zombi denumiți Humanz (thiz roxorz). Evident ulterior acțiunea se va muta în Central Park, care cică a fost mapat cât se poate de în amănunt, cu sateliți și alte drăcii capitaliste. Povestea… e atât de greu de dedus. Într-o zi, din motive peste nivelul nostru de înțelegere, Diavolul, versiunea aia cu coarne și plină de mușchi roșii a lui Satan, s-a hotărât să iasă de sub Central Park, unde locuia, și să facă totul praf și pulbere. Sau cel puțin aceasta cred că e povestea. Și dacă e alta, nici măcar nu mp interesează, pentru că numărul de ore pe care le-am putut juca a fost de vreo 2… Nu ai nevoie de mai mult ca să-ți dai seama pe ce jeg de joc ai dat banii.

Singur, dar prost

Încă de la primul contact cu jocul descoperi că, deși pe copertă scrie mare „Necesită Windows Vista", sub XP are framerate dublu față de Vista. Și nu e vorba de DirectX 10, pentru că jocul e DirectX 9. Mai descoperi că butoanele se cheamă X, C, etc. pentru că versiunea de PC este o portare după ediția de Xbox 360. Și una care pare a fi luată cu copy/paste. Din fericire poți modifica detaliile grafice cât de cât… cam fără influență asupra framerate-ului. Jocul are probleme cu plăcile de sunet din clasa Realtek HD. Nu înțeleg de ce, pentru că aceste plăci integrate sunt probabil cele mai folosite pe calculatoarele jucătorilor din lumea întreagă. Iar dacă începem să ne băgăm în detaliile de control… Nici nu îmi pot imagina cum anume în lumea asta poți să te simți bine controlând personajul din Alone in the Dark. Nu zic, e faină faza de la început când trebuie să clipești din ochi. Cam cretin totuși să te gândești să aloci o tastă ca și control pentru clipitul din ochi. Ar fi trebuit automatizat în opinia mea, pentru că nu adaugă nimic special jocului. Soar un stres în plus. Și nu zic, e fain să vezi că omul se mișcă greu, parcă ar fi semiparalizat, pentur că e rănir… dar când vezi că așa va trebui să-l miști tot jocul, parcă ți se cam taie.



Fumam dom' căpitan… fumam.



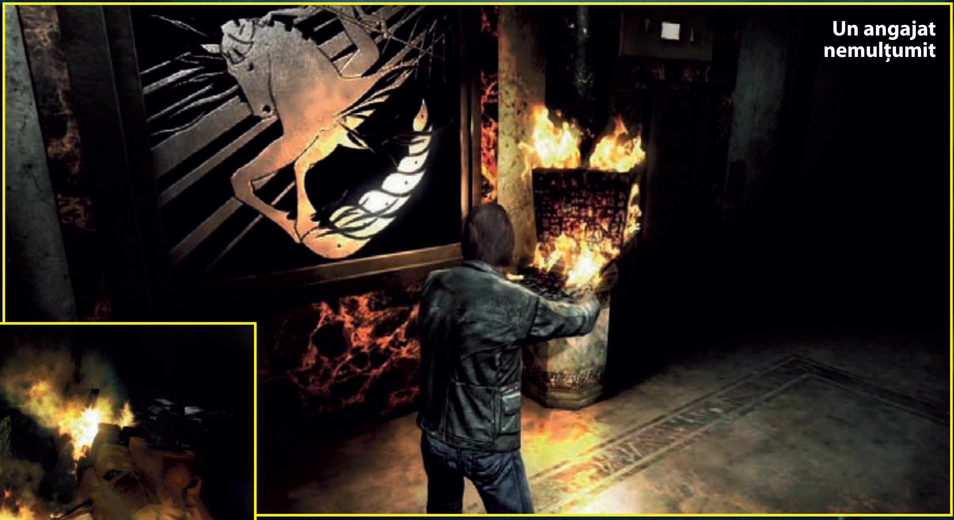
Și mâna greblă i se făcu!

Primul monstru

De fapt prima monstruleasă mai tare care dai în joc, e o tipă cu voce dibaolică, evident, pe care trebuie să o omori. Cel mai enervant posibil stil de combat. Întâi trebuie să găsești ceva dur, preferabil din metal… un polonic. Și să o trăznești dacă reușești peste ochi până leșină. Partea urâtă e că te miști ca un mort, pe când ea e ca un prisnel. Până te întorci să dai, deja ți-a scăpat una de ți-au sărit ochii. Normal, cu mult exercițiu, febră la mâna cu mouse-ul condimentată cu vorbe din popor, reușești să o faci să leșine. Acum vine partea și mai complicată. Trebuie să găsești un scaun ceva, pe care trebuie să-l aprinzi și să-i dai foc, că altfel nu moare. Controlul fiind orbil, nu e cea mai ușoară chestie de făcut. Ba mai mult, personajul nostru nu e în stare să urce nici măcar o

treaptă dacă are un obiect în mână, gen extinctor sau scaun au mai știu eu ce. Şi uite aşa, până reuşeşti să dai foc scaunului ca să dai foc monstrului, ca să moară şi să văd ce se întâmplă mai departe în joc, am rămas fără scaune. Noroc că am găsit o Katana pe care nu o observasem printre dărâmăturile din birou. Ma-m gândit că poate dacă o tai bucăţele mici, nu mai are cum să-şi revină. Din păcate, producătorii nu s-au gândit la asta. Aşa că am dat cu Katana în ea circa 15 minute până când am reuşit să o fac să calce în foc.

Vreunul mia deştept dintre voi poate se gândeşte că trebuia să fac un cocteil Molotov din ce am atârnat la centură… Da, pentru că obiectele pe care le găseşti şi pe care le poţi folosi, gen bandaje, pistolul, diferite lichide şi surse de foc, lanternă etc le poţi vedea atârnând în centură şi în sacou. Numai că, de exemplu, când faci o combinaţie, ordinea lucrurilor contează. Dacă iei sticla cu gaz şi o pui peste cârpă, nu merge. Dacă iei cârpa şi o pui peste sticla de gaz, o să ai un cocteil. Ceea ce e dubios. Dubios e de fapt cuvântul care defineşte acest produs, vezi Doamne, de entertainment.



Un angajat nemulţumit



Hey! Taxi!

Puzzle

Jocul de fapt şi la urma urmei e un mare puzzle. Tot timpul îţi baţi capul cum ai putea face lucrurile să meargă mai repede, mai uşor, mai plăcut. Şi îmi pare rău că vă distrug Spernaţa, dar nu există nici o posibilitate. Mă gândesc numai la minijocuri. Nu zic, sunt o idee bună. Să fac combinaţii de aranjamente de 4 fire luate câte două ca să poţi porni o maşină nu e mare lucru şi ar trebui să fie plăcut, mai ales dacă undeva în joc ai găsi ceva care să-ţi uşureze aceste mini-puzzle-uri. Dar după ce faci de prea multe ori asta, preferi să mergi pe jos. Aproape că începi să te gândeşti ca de acum încolo măcar să laşi firele în contact ca să nu-l termini nervos pe săracul hoţ de maşini. Jocul are totuşi o platformă grafică şi fizică cu care s-ar fi putut ajunge la mari realizări. Clădirile, monştrii, relieful şi modul în care e făcut design-ul de nivel e excepţional. Fizică există cât încape, dar din păcate e aplicată prost, şi aici mă refer la modul în care spargi uşi… patetic. Dai în perete şi se îndoaie uşa. Ai multe posibilităţi de a distruge Humanz, care mai de care mai ingenioase… Asta dacă reuşeşti să înţelegi cum funcţionează camera 3D. De ce te jocul te trece una într-una fără sens din first person în third person şi când nu te aştepţi, în Bird Eye View. E îngrozitor de stresant lucrul acesta. Ai puzzle-uri şi zone superbe de văzut… pe care din fericire le poţi vedea. Jocul nu te obligă să-l parcurgi de la cap la coadă în ordine. Are o structură episodică şi poţi oricând să joci oricare dintre episoade. Nu jucaţi finalul! Pentru că dacă o faceţi o să transformaţi acest joc dintr-unul de rank mediocru într-unul de tristă amintire, de antiteză a conceptului de storyline.

2 ore

Două ore am jucat, timp în care am încercat să trec prin mai multe episoade să văd poate, poate, mai încolo poţi culege ceva bun din jocul acesta. În afară de grafică şi partea asta episodică, nu m-am putut bucura de nimic. E un joc cu o poveste prea cliche, cu un sistem de cameră 3D anti-player şi cu un sistem de control negândit. Şi îmi pare rău, pentru că potenţial ar fi existat din destul.

■ **Locke**



Unele lucruri e bine să nu se termine brusc.
Ca drumul de exemplu.

alternativa



RESIDENT EVIL 4

Departe de a fi un joc genial, totuşi Resident Evil 4 pentur Gamecube a rămas în minte multora ca unul dintre cele mai bune survival horror-uri făcute vreodată. Nu o să vorbesc prea mult despre ele pentru că mă iau mai mult după ce zic alţii. Perosnal v-aş fi recomandat Bioshock, însă acesta din urmă a apărut atât de multe ori în alternativ asta, încât am zis că e timpul pentru o schimbare. Ştiu că un Gamecube-ul e departe de a fi o consolă populară la noi. Dar na… RE 4 chiar merită jucat şi de mine şi de voi.

**LEVEL MARTIE 2007*

BUNE:
- Grafică faină
- Modul episodic
- Atmosfera

RELE:
- gameplay
- storyline
- restul

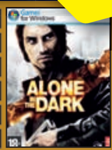
CONCLUZIE:



Dacă eşti un adevărat gamer, trebuie să pui mâna pe acest joc. Asta pentru ca să nu te mai speri când dăm note peste 9 la jocuri gen Portal.

5

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	02
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	04
IMPRESIE	03



Gen Action **Producător** Eden Games **Distribuitor** Atari **Ofertant** www.games-hop.ro **On-Line** www.centraldark.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2,6 GHZ **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode One

Penny Arcade Adventures

Four Gods wait on the windowsill
Where once eight Gods did war and will.
And if the Gods themselves may die
What does that say for you and I?

Într-o zi, luna trecută, seria de tuburi care se numeşte internet se cutremura sub influenţa unei bătălii de proporţii legendare. Zuluf voia să scrie el review la Penny Arcade, dar după ce am plâns pe messenger şi l-am mituit explicându-i că pe râşniţa cu manivelă pe care o numesc calculator nu rulează nimic mai nou de Pong şi acesta e cam singurul joc despre care pot scrie, în infinita lui mărinimie, a acceptat. Mă găseam, deci, în faţa primului episod al unui joc creat de două persoane ilustre ale umorului online: Gabe şi Tycho. Ce au reuşit… să vedem.

Background

Le voi explica celor care trăiesc sub un bolovan fără legătură la internet ce este Penny Arcade. Stimaţii domni Michael Khraulik şi Jerry Holkins începeau cândva în 1998 o bandă desenată online (pe scurt Webcomic) având ca tematică centrală gaming-ul şi gamerii. Personajele principale erau alter-ego-uri ale creatorilor: Gabe (John Gabriel), respectiv Tycho (Tycho Brahe, denumit după un astronom danez). Cu timpul, Penny Arcade a devenit cel mai popular webcomic dedicat gaming-ului, iar personajele au devenit celebre, ridicând banda desenată la statutul de cult.


Casă, dulce casă...

Gabe e stereotipul gamerului ciudat, obsedat de acţiune şi violenţă, tot timpul „în priză", dar prea leneş ca să depună o fărâmă de efort fizic. Tycho e gamerul intelectual, mare devorator de RPG-uri şi vechi jucător de jocuri tabletop. Se remarcă prin afecţiunea faţă de literatură şi stilul foarte elevat de a vorbi (spre disperarea frecventă a lui Gabe). Alte personaje minore recurente, dar relevante subiectului de faţă sunt Anne Claire Brahe, nepoata lui Tycho, care moşteneşte inteligenţa şi limbajul familiei şi un storcător de fructe pervers cu metode neortodoxe de extragere a sucului şi al cărui nume foarte descriptiv nu am voie să-l rostesc aici. Spun doar că primul cuvânt e Fruit, al doilea începând tot cu F.


Apetitul lor carnal pentru fructe proaspete îi împinge la mici acte de vulgaritate


Nu te pui cu ei. Niciodată. Pentru că au o greblă.

Et in Arcadia ego…

Jocul cu titlu pompos şi greu de pronunţat al celor de la Penny Arcade are loc în anul 1920 în oraşul New Arcadia. E o lume steam-punk cu multe şi evidente influenţe Lovecraftiene (Tycho fiind un mare fan al lucrărilor acestuia), în care supranaturalul face parte din cotidian. Gabe şi Tycho au o agenţie de investigaţii ale evenimentelor „surprinzătoare", Gabe fiind un pugilist despre care se spune că s-a luptat cu Diavolul, iar Tycho un intelectual membru al Vechii Academii (care se pare că se ocupă cu studiul ocultului).

Cam târziu menţionez că jocul are o doză considerabilă de umor atât legat de dialog, cât şi satiric, ridiculizând subtil unele elemente ale jocurilor, în special ale RPG-urilor japoneze. Dar presupun că v-aţi dat seama de asta deja. Penny Arcade Adventures este pentru JRPG-uri ceea ce a fost The Bard's Tale pentru RPG-urile clasice: un joc fără mari pretenţii de la sine sau de la jucător, care prin simplitate şi prin umorul izvorât din tonul serios pe care şi-l asumă reuşeşte să evidenţieze câteva elemente penibile ale jocurilor parodiate.

Jocul începe cu crearea personajului pe care îl vom interpreta şi avem astfel ocazia să ne facem propriul personaj Penny Arcade. După ce esteticul e configurat, trecem la statistici şi… nu. Nu trecem nicăieri. Asemenea unui adevărat JRPG, jocul ne prezintă nişte valori ale abilităţilor personajului, un level de experienţă, dar nu ne





oferă niciun pic de control asupra acestora. Incipitul ne aruncă într-un mini-tutorial în care suntem ghidaţi într-o manieră foarte personală de către narator. Acesta ne zoreşte să terminăm mai repede treaba pentru că vrea să mergem la windsurfing cu el. Spre marea sa dezamăgire, de-abia apucăm să luăm grebla de lângă casa noastră înainte ca ea să fie distrusă de un robot uriaş care continuă mai apoi să devasteze suburbia denumită sugestiv „Desperation Drive".

După un scurt moment de uimire, personajul nostru porneşte pe urmele robotului identificat între timp ca fiind unul din storcătoarele amintite mai sus, întâlnindu-se pe drum cu cei doi detectivi: Gabe şi Tycho. Împreună cu aceştia apelează la nepoata lui Tycho, Anne Claire, o fată de un geniu mecanic sclipitor care priveşte tot timpul cu scepticism orientarea către supranatural a unchiului său. Urmează câteva ore de umor absurd şi situaţii care plimbă jucătorul prin „Hobo Alley" unde boschetarii pun la cale ceva sinistru, întâlnirea cu un „urinolog", mimi şi clovni care aparent sunt servitori ai forţelor Răului (dar cine nu ştia asta deja?) şi pe urmele unui Zeu Întunecat şi tăcut al mimilor.



Cum să nu-ţi placă un joc în care baţi mimi?



La luptă!

Nu suntem singuri în faţa acestor dificultăţi de nerostit, ci îi avem de partea noastră pe Gabe şi Tycho care ne asistă grebla cu pumnii şi cu un Tommy Gun. De asemenea, mai avem o pisică folositoare în 5% din cazuri, pe Anne Claire şi un storcător robot modificat care ne ajută din când în când.

Sistemul de luptă e foarte simplu, fiind point and click în cea mai mare parte. Practic avem un sistem turn-based cu timp de cooldown între acţiuni. Cu cât aşteptăm mai mult putem face acţiuni mai puternice, de la nivelul cel mai de jos al folosirii obiectelor de inventar, trecând la atacurile normale, apoi la atacurile speciale, sau chiar la atacuri de grup în cazul în care două sau mai multe personaje din party pot executa un atac special.

Atacurile speciale iau forma unui mini-game de viteză de reacţie diferit pentru fiecare dintre personaje. În cazul în care le executăm perfect, cantitatea de damage este masivă. Altfel ne mulţumim cu mai puţin.

Atacurile de grup dau mai puţin damage decât atacurile speciale, dar îl dau tot odată şi merg la sigur.

Inamicii, însă, nu stau degeaba în timp ce noi frecăm butoane de tastatură şi atacă şi ei. Exact înainte de atac, bara de health a inamicilor se face albă pentru un moment. Acel moment e cel în care trebuie să apăsăm tasta de blocat. Dacă nu o facem cum trebuie, ratăm. Dacă aproape reuşim, blocăm parţial damage-ul. Dacă nimerim prin preajma momentului, blocăm şi luăm foarte puţin damage, iar în rarele momente în care lovim perfect tasta, nu numai că nu luăm damage deloc, ci executăm un contraatac gratis.

Elemente tehnice

Grafica e, aşa cum ne-am fi aşteptat, parcă ruptă dintr-o bandă desenată, lucru potrivit cu atmosfera. Muzica este perfect adaptată fiecărei locaţii, sunetele sunt din nou la înălţime, dar voice acting-ul este aproape inexistent, din păcate. Sau din fericire. Nu ştiu câtă lume ar fi vrut să asocieze voci personajelor cunoscute. Tot jocul e un point and click monoton ca realizare, dar atrăgător prin conţinut, iar umorul e prezent la fiecare pas, în fiecare pixel. Jucaţi-l şi niciodată nu veţi mai vedea sucul de fructe în acelaşi fel…

■ **Paul Policarp**

alternativa



FINAL FANTASY VII

Singurul joc la care m-am putut gândi şi cel pe care se pare că îl parodiază cel mai mult Penny Arcade Adventures. Diferenţa e că aici luptele nu sunt simpliste, mini game-urile te fac să înjuri cu voce tare şi e atât de lung încât nu l-am terminat până în ziua de azi.

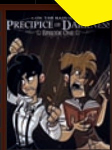
BUNE:
- grafica adecvată subiectului
- umorul tăios
- absolut toate numele de obiecte şi personaje din joc

RELE:
- monoton câteodată
- dificil de adunat toate obiectele necesare terminării jocului
- gameplay prea simplist

CONCLUZIE: Avem de-a face cu un joc scurt, amuzant şi relaxant care cu siguranţă va plăcea fanilor Penny Arcade, dar pe care îl recomand cu căldură şi neiniţiaţilor. Poate reuşiţi ce nu am reuşit eu prima oară când l-am terminat şi găsiţi toate obiectele bonus care dau acces la extra content.

8,8

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	10
IMPRESIE	10



Gen: Japanese Role Playing Game **Producător:** Hothead Games
Distribuitor: Greenhouse **ON-LINE:** www.rainslick.com

CERINŢE MINIME:
Procesor: 1 GHz **Memorie:** 512 MB RAM **Accelerare 3D:** 64 MB

ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY™

Un uituc ne ia la şuturi

Bourne s-a întors, baby!, dar de această dată nu pentru a-şi etala talentele din spatele chipului şi asemănării lui Matt Damon într-un nou film, ci dintr-un joc. Problema, dacă îi putem spune aşa, este că alternativa digitală a lui Bourne nu seamănă deloc cu Matt Damon! Eh, dar nici că am disperat, deoarece The Bourne Conspiracy nu are de gând să urmărească firul narativ al filmelor care l-au făcut celebru pe super spionul amnezic creat de Robert Ludlum, ci să surprindă acţiunea frenetică cu care acestea ne-au delectat, lărgind graniţele poveştii din filmul The Bourne Identity. Privind mai atent, observăm că acţiunea din joc nu are prea multe de împărţit cu filmul, ci mai mult cu cărţile lui Ludlum, pe care, ca un băiat liniştit cu suc de prune la cap ce sunt, nu m-am obosit să le citesc.

Citeşte şi arde-i!

Povestea începe bine şi ni-l înfăţişează pe spionul CIA Jason Bourne cum îşi vedea el prevăzător de propria sa misiune, pentru ca mai târziu să se trezească plutind inconştient, mai mult mort decât viu, pe suprafaţa Mării Mediterane. Nu aşa a început Identity? În timpul acestei prime misiuni, servită sub forma unui tutorial, mecanica de joc specifică îşi intră în drepturi, ocazie cu care aflăm că modul preferat al lui Bourne de a se debarasa de inamici este să-i ia la şuturi şi pumni în gură. În teorie, o poate face fie pe nesimţite şi nevăzute, fie oricum altcumva, numai în linişte nu.

Aşadar, încep prin a portretiza cea mai interesantă chestie din Conspiracy, bătaia, confruntările mano-a-mano pe viaţă şi pe moarte reprezentând, ca şi în filme, unele dintre atracţiile majore ale jocului. Dar numai în prima jumătate a acestuia, când realizezi cu surprindere că până şi Jason Bourne, oricât de mare caftangiu ar fi, te poate plictisi. Sau dimpotrivă, te poate uimi. Ca să exemplific puţin, este bine de ştiut că tot ceea ce ai de făcut în The Bourne Conspiracy pentru a-ţi vărsa mult aşteptatele serii de pumni şi picioare într-un adversar este să dai efectiv nas în nas cu el, moment în care trebuie să apeşi imediat pe butonul care îi blochează lovitura, să-i răspunzi imediat cu un combo orchestrat de butoanele X şi Y, iar apoi să repeţi schema şi să pândeşti cu nerăbdare momentul în care va rămâne descoperit ca să-i aplici lovitura de graţie. Astfel, după un pumn care i-a lucrat măselele, un picior care l-a deranjat la stomac şi un genunchi strecurat prin coşul pieptului, adversarul lui Bourne nu mai poate face mare lucru pentru a se împotrivi unei finalizări devastatoare şi deosebit de brutale. Interesant este că acest gen de finalizări sunt extrem de eficiente împotriva majorităţii adversarilor, dar nu şi în cazul boşilor, care refuză să muşte din podele după două sau trei finalizări aplicate în momente cheie, în condiţiile în care declanşarea lor este condiţionată de nivelul de adrenalină prezent în sângele lui Bourne. Vizibil pe o scală gradată ce se umple pe măsură ce Bourne repetă diverse combinaţii pe spinările adversarilor, nivelul optim de adrenalină al karatistului nostru este într-un final atins, iar el îşi poate pune apoi în aplicare soluţia finală. O soluţie care ucide, de cele mai multe ori, instantaneu, dar nu cumva să credeţi că adversarii lui Bourne au parte de o moarte uşoară, pentru că înainte de a-i trimite în lumea celor drepţi, eroul nostru are grijă să-i izbească cu sălbăticie de toţi pereţii, să-i înece în chiuvete, să-i înfigă cu capetele în tablouri şi aşa mai departe. „La aşa film, aşa joc," a mai îngânat Gigel satisfăcut pe sub mustaţă, din acest punct de vedere distracţia fiind ca şi garantată. Iar pentru o vreme, rutina mi-a prins bine…

Pac!, eşti mort

Cu tot cu fatalităţile şi finalizările de efect din repertoriul lui Bourne, luptelor mano-a-mano le lipseşte însă profunzimea, din cauza faptului că avem la dispoziţie doar două butoane destinate atacului, ce nu au cum să-ţi ofere o varietate de combinaţii şi mişcări, mai ales dacă te gândeşti că majoritatea combo-urilor se rezumă la trei tipuri de atac. Ca o paranteză, este bine de ştiut că fatalităţile sunt puse în practică prin intermediul aşa-ziselor „quick-time events"… Ştiţi voi, momentele alea în care îţi apare, clipind pe ecranul televizorului, câte-o imagine a unui buton de pe controller, iar dacă apeşi


Un altfel de Karate Kid



Pleci sau vii?


Au, au, au, au, au, au!


AAAAAAUUU!!!

butonul la timp se întâmplă ceva mişto. Dacă nu, rişti să încasezi câteva picioare în gură şi chiar să mori în chinuri. De ciudă că nu l-ai apăsat.

Ca un făcut, cel mai neglijat element al jocului este tocmai pac-pac-ul. Faptul că poţi încetini puţin trecerea timpului ca să-ţi fixezi mai bine ţinta pe frunţile adversarilor ajută, dar nu atât de mult pe cât ai crede. Din fericire pentru cei mai puţin ageri, jocul oferă un sistem de ochire semi-automată a adversarilor, precum şi posibilitatea executării unor fatalităţi cu ajutorul armelor de foc, când Bourne împuşcă cu încetinitorul trei adversari din câteva mişcări „fulgerătoare", într-un mod foarte asemănător bullet festival-ului din Stranglehold. Însă cel mai mare merit al jocului este că reuşeşte să-şi ţină jucătorii treji pe toată durata de joc, datorită modului suficient de armonios în care au fost îmbinate segmentele dedicate pac-pac-ului cu şedinţe de box thailandez. În plus, jocul abundă în animaţii pre-renderizate ce leagă diverse acţiuni ale lui Bourne între ele, fără a ne stresa cu ecrane de încărcare sau alte blocaje, un aspect ce-i dă gameplay-ului un aer cinematic. Dar, din păcate, unul deloc aparte.

Şi l-au numit... Vremelnic!

The Bourne Conspiracy poate că arată bine, se mişcă bine şi pare extrem de distractiv în primă instanţă, însă pe măsură ce treci de la o misiune la alta, ajungi să observi cât de superficial şi de linear este el de fapt, în ciuda poveştii reuşite. Există chiar şi o porţiune în care Bourne trebuie să conducă o maşină (un Mini Cooper constipat), însă este atât de prost realizată, încât nici n-ar fi trebuit să existe, darămite menţionată. Paradoxal, nu pot afirma că jocul este unul prost, în ciuda faptului că luptele sunt incredibil de repetitive. Merită jucat timp de aproximativ şase ore, atât cât durează, dar de preferat pe reprize şi mai ales în lipsa altuia mai bun.

■ KiMO


Şi dus am fost...


Potolind setea

alternativa



SPIDER-MAN 3

Spider-Man 3 îţi oferă satisfacţia de a fi Spider-Man fără vânătăile de rigoare, delectându-te cu un sistem de luptă excelent, cutscene-uri contextuale interesante, o poveste provocatoare şi combo-uri ce pot fi realizate cu uşurinţă, mulţumită noului mod bullet-time. Mai mult, voice acting-ul este foarte bine realizat, vocile personajelor din joc aparţinând actorilor care le-au dat viaţă în filmul cu acelaşi nume. Spider-Man 3 este un joc distractiv, care le îndeplineşte toate poftele fanilor comics-urilor Marvel, dar şi ai jocurilor de acţiune în general.

**LEVEL IUNIE 2007*

BUNE:
- lupte mano-a-mano interesante
- fatalităţi spectaculoase
- un început promiţător

RELE:
- mult prea linear
- foarte scriptat şi repetitiv
- foarte scurt

CONCLUZIE:



The Bourne Conspiracy este, totuşi, un joc oarecum dezamăgitor. Producătorul ar fi putut să facă din furişare un scop în sine, iar luptele mai acaparante, însă a ales să insiste pe abilităţile „instinctuale" discutabile ale lui Bourne şi să lase în urmă un morman de cadavre. Jocul, ca şi Bourne, este privat de propria sa identitate.

7,4

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



Gen Action **Producător** High Moon Studios **Distribuitor** Sierra **Ofertant** www.gameshop.ro **ONLINE** www.bournethegame.com

Consola Xbox360 oferită de Microsoft Romania

NARUTO Clash of Ninja REVOLUTION

HA… PIU… PIU… HA… POKEMOOOOON…

Nu pot să nu îmi scot pălăria în fața celor de la Nintendo când mă uit și mă minunez la jocurile de pe mirifica lor consolă Wii. Îmi aduc aminte cu scârbă și tristețe de consolele amărâte de jocuri de pe vremuri, cele cu 140 de jocuri și două joystickuri cu două butoane și mă bucur că cei care nu au prins acele vremuri au acum o consolă Wii. Știu că mă repet de fiecare dată când scriu un joc pentru această consolă și că o ridic în slăvi de parcă ar fi a doua scoborâre a lui Iisus pe pământ, dar să-i dăm Cezarului ce-i al Cezarului. Nu mai știu și nici nu mai caut acum cine a fost genialul inventator din spatele Nintendo Wii, dar tot ce pot spune este Uiiii… dacă ai copii, dacă te simți copil sau dacă ești copil, fă ce poți, roagă-te la Doamne-Doamne pentru un Wii de 1august. Dacă te numeri printre cei care îmi citesc articolele de ceva vreme, știi că am jucat foarte mult timp Mortal Kombat și că jocurile cu bătaie sunt favoritele mele. Nu sunt bun la ele, dar îmi plac. Așa că Naruto a picat chiar în momentul în care plângeam după o bătaie serioasă în MK2. Noroc că am avut cu cine mă cafti în redacție.

HA… PIU… PIU… NARUTO!

Deși jocurile din seria Naruto: Clash of … nu au fost unele dintre cele care se pot numi cele mai de succes jocuri cu cafteală, a fost tot timpul interesantă prin modul de abordare tipic oriental. Fanii filmelor chinezești nu vor fi surprinși de acest stil. Personaje cu sprâncene stufoase, care se ridică a mirare de fiecare dată când un fir de iarbă se mișcă în bătaia vântului și care sar de pe scaune și trag câte un kiai de fiecare dată când intră cineva pe ușă fără să sune cu jumătate de oră înainte. Deși până acum ceva ani noi am intrat în contact cu acest stil de a se purta doar din filmele cu Sora 13 și Biciul fermecat, mai nou suntem invadați de toate desenele cu pokemoni, dragoneți și alții asemenea care personifică și mai bine stilul filmelor mai vechi.

Deși prea rar se găsește un joc cu cafteală în care acțiunea din ring să fie susținută de o poveste cât de cât pusă la punct, iată că Naruto: Clash of Ninja Revolution are un pospai narativ care te face să te pocnești cu calculatorul și pentru alt motiv decât acela de a deschide jucători noi. Se făcea că în The Hidden Leaf Village, unde se află cea mai tare școală de karatiști, se ține un mare concurs mare pentru a se vedea cine este mai bun. Cei din Sătucul Frunzei Ascunse sunt ăștia buni. Vin niște nenea răi care încep să vorbească prostii, să calce pe iarbă și să pocnească vânzători de acadele. Din una-alta se iscă un caft general în care regula de care pe care se aplică cel mai bine. Încep să se alerge prin toată lumea și să se bată ca chiorii pe unde apucau. Frați cu frați, surori cu surori, maeștri cu elevi. Ce mai... bumbăceală în toată regula. Și toată această bătălie neorganizată este asezonată cu dialogurile acelea imbecile tip manga dintre personaje. Mai că îți vine să le aplici o sfântă mamă de bătaie ca să învețe să vorbească normal.

Deși am tot repetat acest cuvânt numit bătaie, totuși nu am spus nimic despre modul în care se aplică. Diferența majoră și binevenită față de restul jocurilor actuale de același gen constă în faptul că totul se face cu ușurință. Nu îți mai încurci degetele pe controller pentru a scoate schema 13. Există doar două butoane, unul pentru un atac slab și unul pentru puternic. Combinațiile dintre cele două și tastele direcționale duc la atacuri mai spectaculoase și mai puternice. Și mai fain este că aceste combinații de taste sunt aceleași pentru orice personaj deși vizual sunt complet diferite. Asta înseamnă că, dacă știi să te joci cu unul, știi să te joci cu toți. Pe lângă bara normală de viață, va mai fi și una alternativă pentru chakra. Aceasta este energia vitală pe baza căreia vei putea aplica loviturile speciale jutsu. Acestea sunt cele mai spectaculoase și mai distructive lovituri pe care le poți aplica adversarului. Ca să vă faceți o idee ce înseamnă, gândiți-vă la niște fatalități aplicate în timpul meciului. Ele pot deveni chiar fatalități dacă le aplici inamicului în momentul în care acesta mai are aproximativ





jumătate din viaţă. Sunt fenomenal realizate şi au un grad imens de spectaculozitate. Şi mai frumos este că nu e nevoie de cine ştie ce chin pentru a le aplica, deoarece este un buton special pentru lovitura jutsu. Doar aşteaptă ca bara de chakra să fie plină la maxim şi ca adversarul să fie în poziţia potrivită şi apasă da jutsu key.

Modul de control al personajelor se poate face în trei feluri mari şi late. Se poate folosi doar controller-ul normal de Wii, i se poate ataşa şi nunchak-ul sau, în cazul cel mai fericit, se poate folosi un controller de Gamecube. Cel mai spectaculos, dar şi cel mai greu este să utilizezi controller-ul de Wii şi nunchak-ul deodată. Doar atunci se folosesc la maximum capacităţile motion sensitive ale consolei şi doar atunci începi să ţopăi prin casă ca ultimul iepuroi. În funcţiile de mişcările pe care le faci cu cele două componente ale controller-ului, personajul de pe ecran va începe să dea din mâini şi din picioare cu scopul declarat de a sparge nasuri şi a rupe coaste. Un pic cam greu de stăpânit, acest mod de control al personajelor cere destul de mult timp până îţi dai seama ce face fiecare smucitură a încheieturilor şi fiecare înclinare a controller-ului. Deşi am jucat destul astfel, tot nu am reuşit să mă prind prea mult care, cum şi ce. Deşi am studiat îndeaproape manualul jocului, tot nu mi-am făcut o idee prea clară ce să fac pentru a controla cu adevărat luptătorul.

Al doilea mod de control este cel prin care te foloseşti doar de controller-ul implicit ce vine cu consola. Acesta este surprinzător de uşor de folosit, deşi simplitatea sa te poate face să crezi altceva. Fiecare buton face câte ceva, deşi pentru a câştiga îţi trebuie doar tastele direcţionale şi cele două pentru atac. Cel de-al treilea, în care se foloseşte controller-ul de Gamecube, este însă cel mai bun mod în care se poate controla cu adevărat tot ceea ce se întâmplă pe ecran. Slavă Domnului că avem aici în redacţie toate consolele posibile şi imposibile şi am putut să ne jucăm cum trebuie. Folosindu-se de numărul infinit mai mare de butoane de pe acest controller, fiecărei mişcări îi corespunde unul singur. Astfel nu mai trebuie apăsate două deodată pentru a face un grab sau mai ştiu eu ce. Totul este acum la degetul mic. Şi totuşi distracţia este mult mai mare în momentul în care doi, trei sau chiar patru cretini se bâţâie în faţa televizorului, aruncându-şi mâinile în toate părţile pentru a reuşi să scoată o schemă câştigătoare.

Sandy Bell, cu fundul mare şi chiloţi de-oţel

Un punct în minus al jocului este grafica de doi franci. Deşi sunt conştient de posibilităţile limitate ale consolei pe partea video, totuşi am văzut unele titluri care arată bestial. În zilele noastre este un pic cam greu să te mai laşi sedus de o grafică promovată acum cincisprezece ani odată cu Sandy Bell. Cu tot acest mare minus, jocul este distractiv şi mai mult ca sigur să este gustat de cei mici, care nu pot fi dezlipiţi de televizor când Pokemon 1 se bate cu Pokemon 2 acasă la Pokemon 3.

■ **Koniec**



Lovitura pixului sălbatic! HA!

alternativa



VIRTUA FIGHTER 5

Deşi intră în aceeaşi categorie a jocurilor cu bătaie, stilul de luptă cu care Naruto: Clash of Ninja Revolution a intrat pe piaţă nu se bucură de o alternativă viabilă. Şi totuşi, unul dintre jocurile cele mai apropiate ca stil este Virtua Fighter 5. Mult mai greu decât Naruto, VF5 se adresează în special profesioniştilor care cunosc seria de ani de zile. Cu combo-uri de lovituri formate din zeci de combinaţii de taste şi cu o grafică de zile mari, Virtua Fighter 5 poate fi alternativa potrivită pentru cel care caută o provocare ce arată bine.

**LEVEL APRILIE 2008*

BUNE:
- haios
- uşor de jucat

RELE:
- Urât grafic
- Greu de deschis personaje noi

CONCLUZIE:



O mişcare interesantă din partea celor de la Nintendo care din nou vin cu un joc ce întoarce un pic percepţiile noastre. Distractiv şi haios, jocul oferă mai mult de o zi de farmec oricărui jucător. Deşi grafic este cu mult sub standardele actuale, efectele loviturilor speciale sunt de zile mari. Nu îl ocoliţi, dar nici nu vă daţi peste cap să îl faceţi rost.

7

GRAFICĂ	05
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	06
IMPRESIE	08



Producător Tomy **Distribuitor** D3 Publishing
Ofertant TNT Games, Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** www.naruto.tomy-usa.com

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games





Ni hao, sensei





La soare te poţi uita...

File de Poveste

World of Warcraft



Deşi am văzut că tendinţa principală pentru WoW File de Poveste este ca un român să vorbească despre ghilda sa şi progresul în joc pe care îl are, eu v-am scris aceste rânduri pentru a vă spune de ce pentru mine WoW creează poveste. Sunt un jucător înrăit. Nu mă joc doar World of Warcraft, ci tot ce îmi cade în mână. Recunosc, am foarte mult timp la dispoziţie şi sunt printre fericiţii care se pot juca la muncă dacă treaba este făcută. Joc WoW de la începutul începutului. Am făcut tot ce se poate face. L-am dat jos şi pe ăla, şi pe ăla, am aproape nouăzeci de mii de kill-uri în PVP cu personajul meu principal şi pot spune că am stors jocul de tot ce avea mai bun. Nici nu fac un calcul pentru a vedea de câţi ani joc WoW pentru a nu mă speria. Sunt prea mulţi. Acest lucru am început totuşi să îl simt cu ceva vreme în urmă şi am încercat să mă reprofilez. Am stat cu ochii beliţi pe orice bucăţică de informaţie legată de Age of Conan. Am mâncat din ochi orice mică imagine ce apărea pe net şi lăcrimam gândindu-mă la ziua în care voi putea spune adio WoW-ului şi voi înlocui un drog cu un altul. Dar măcar cu un drog nou, cu senzaţii noi şi cu trăiri noi. Din nefericire, nu a fost să fie. După nici măcar o lună de joc, Age of Conan a fost tras pe dreapta şi am dat, pentru a suta mia oară, un dublu clic hotărât pe launcher.exe. WoW-ul a câştigat lupta detaşat.



Deşi nu trecuse o lună de când îmi abandonasem taurenul meu, el mă aştepta ca întotdeauna. În han, la o bere cu doi orci bătrâni şi cu un leu tolănit la picioare. Nu era supărat pe mine. Doar odihnit. Odihnit şi cu poftă de noi aventuri. Aceleaşi vechi aventuri şi totuşi noi. Am intrat repede într-un battleground să văd dacă nu cumva mi-am pierdut din dexteritate. Nici vorbă. Singura diferenţă dintre ultima oară când am fost cu vaca la bătaie şi acum este că acum simţeam din nou frisoanele plăcute pe care le încercam în urmă cu 4 ani (?), când descopeream zone noi şi mai făceam un nivel. Eram ca la început după o pauză de numai trei săptămâni, doar că nu îmi ieşisem deloc din mână. Eram ca într-o poveste în care eroul se trezeşte peste câteva sute de ani, la fel de în putere ca în secunda în care se culcase. Doar că are o poftă de viaţă cum nu a avut niciodată. Ca într-o poveste.

■ **Pepe LePew**



Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

PC



Rail Simulator

Făcut să te ducă la destinație

Ce-ar fi dacă, într-o zi oarecare, fără specific meteorologic, cineva te-ar lua şi te-ar ameninţa cu moartea dacă nu duci un tren la o anumită destinaţie?! Aş zice că ar fi o zi destul de proastă pentru tine. Dar nu pentru mine. Asta pentru că i-aş râde în nas teroristului, i-aş arăta degetul în timp ce aş conduce cu genunchiul. Pentru că, spre deosebire de cei mai mulţi dintre voi, eu am jucat Rail Simulator. Făcut să te ţină în viaţă!

Povestea jocului

Totul a început în urmă cu vreo… 458 de ani în Germania, unde şinele erau de lemn şi erau folosite de mici vagonete trase de animale de povară, pentru că transportul se dovedea a fi mult mai uşor decât pe drumuri. În 1776, şinele de lemn au fost înlocuite cu cele de fier, iar vagonetele au fost înlocuite cu tramvaie, trase tot de animale de povară, săracele. Acestea s-au extins în întreaga Europă. În 1679, Thomas Savery, un oarecare inginer militar englez, a patentat primul motor cu aburi, care după vreo sută de ani a evoluat în… locomotiva cu aburi. De aici încolo, ştiţi ce s-a întâmplat. Aţi văzut destule western-uri ca să ştiţi cum se construiau căile ferate. Cert e că, după atâţia ani, transportul feroviar este extrem de utilizat în toată lumea pentru că e sigur şi eficient. Singura lui problemă este că încă nu s-au făcut căi ferate transatlantice de exemplu, adică nu poate merge pe apă. Are o disponibilitate pentru suprafeţe solide.



Pe vremuri nu existau prea multe ceasuri. Feed-back-ul era după ureche

Arta de a fi mecanic

Degeaba vă râdeţi în barbă cu subînţeles. Să fii mecanic de locomotivă e ceva mai complicat decât să fii şofer de autoturism. Cam de vreo 20 de ori. Trebuie să ştii multe, ca de exemplu mecanica fluidelor, fizica materialelor şi, nu în ultimul rând, să te pricepi la electrotehnică. În curând, odată cu apariţia locomotivelor atomice, va trebui să cunoşti şi fizică atomică. Asta puteţi observa destul de bine în Rail Simulator. Sunt sigur că mulţi dinte voi nu ştiu care este diferenţa dintre Newton şi Pascal, ca unităţi de măsură. Nu ştiţi nici măcar relaţiile dintre ele. Nici eu nu le mai ştiu, dar acum că mi-am amintit că există, o să le aflu iar. Ceea ce mă face din start mai calificat să supravieţuiesc în cazul în care personalul de 6 dimineaţa Braşov-Bucureşti Nord va fi deturnat. Ca să mă întorc la joc, aici nu vă pune nimeni nimic în coaste ca să parcurgeţi un anumit traseu. Jocul e destul de vechi, însă de curând a primit un mega-expansion, cu locomotive şi trasee noi. Din câte am văzut pe site-ul oficial, producătorii lucrează constant la noi add-on-uri şi expansion-uri, ca nu cumva să ne plictisim de aceleaşi şi aceleaşi trasee. Cert e că după vreo 20 de ore de joc, numai ciu-ciu-uri o să aveţi în cap şi o să vă mai şi placă. Pentru că a fi mecanic e o artă. De-aia nu o putem face cu toţii… sau nu vrem.



Lovemotive



Nu e locomotivă cu tun. Sunt două în paralel

În pantă

Împreună cu expansion-ul, jocul aduce un număr de cinci rute predefinite cu posibilitatea ca noi să putem crea rute suplimentare. Asta deoarece jocul vine cu un super-editor, care, dacă aveți răbdare să-l învățați, vă va duce departe, printre fabrici și uzine, gări și depozite etc. Numai că necesită destul de multă răbdare. Interesant este că jocul reprezintă în varianta predefinită, retail, mai mult o platformă de dezvoltare. Sunt prezente zone din diferite părți ale lumii, unde puteți voi să vă lăbărțați cu ce rute și gări vreți. De asemenea, avem o mulțime de locomotive, garnituri de trenuri, pe care din păcate nu o să le găsiți nici în rutele predefinite, nici în cele câteva scenarii create. Practic, ceea ce avem este un engine grafic și fizic deosebit care ne dă posibilitatea să ne exploatăm latura constructivă, asta dacă avem ca pasiune trenurile și istoria lor. Eu mă limitez la a explora ceea ce jocul îmi oferă în varianta standard și aștept ca unii dintre voi să miște ceva ca să download-ez repede ruta și să mă joc. Nu am nici timp și nici răbdare pentru prea mult MOD-ing. Însă am un respect deosebit pentru cei care o fac.

Elemente fizice

Spuneam că jocul este de o acuratețe destul de ciudată în ceea ce privește nivelul de simulare. Nu sunt foarte convins că merge până la cel din Microsoft Train Simulator. Nu sunt sigur că merge nici măcar până la cel din Trainz. Dar așa dă impresia. Controlul, feedback-ul și interfața sunt atât de la îndemână… iar trenurile și peisajele sunt realizate excepțional. Fizica pare bine implementată, de la inerție până la controlul damage-ului și al forțelor mecanice care intervin în deplasarea trenului. Declivitatea terenului are o influență directă asupra comportamentului locomotivei, inerția diferă ca valoare în funcție de masa garniturii de tren. Până și șinele reacționează sonor în funcție de greutate, unghi în curbă etc. E superb să auzi cum scârțâie atunci când viteza e cam mare. E superb să auzi cum duduie și țiuie atunci când viteza este mult prea mare… pentru că sunetul variază în timbru și intensitate în funcție factorii amintiți mai sus. Toate traseele sunt dotate cu cele necesare și prezente pe căile ferate reale. Nu sunteți singurul tren care circulă, la fel cum sunteți obligați să respectați semafoarele și marcajele. De multe ori, în funcție de nivelul de simulare ales, veți fi nevoiți să schimbați macazul manual și de aceea trebuie să studiați ruta înainte. La fel, în unele scenarii trebuie să transportați diferite garnituri, ceea ce înseamnă cuplări și decuplări și adaptarea permanentă a modului în care conduceți garnitura respectivă. Cu alte cuvine, jocul nu are prea multe hibe. Este un simulator superb a cărui comunitate trebuie să crească. În rest, nivelul de calitate oferit de către producători e suficient chiar și pentru cei mai pretențioși simmeri.

Jocul crește. Între timp, accesați periodic pagina de web a producătorilor pentru că veți vedea cât de activi sunt. Vă recomand cu căldură să dați bani pe acest joculeț pentru că nu veți regreta. În plus, este realizat și de un producător independent, captat ulterior de EA din motive evidente. Aproape că-l putem introduce în categoria indie-games. Prețul și distribuitorul însă îl țin destul de departe de concept. Dacă aveți în voi, pe lângă sânge, un pic de ulei de motor, nu vă ignorați impulsul. E un joc până la urmă. Nimeni nu vă pune brișca în coaste… deocamdată.

■ **Locke**



alternativa



GARA DE NORD

Ei bine, în cazul acesta vă recomand cea mai viabilă alternativă posibilă. În loc să vă așezați fundurile pe scaunele călătorilor din vagoane, ce-ar fi dacă l-ați corupe pe nașu' să vă urce în cabina locomotivei? Să simțiți mirosul de ulei sau de oxid și să simțiți pe pielea voastră cum e să stai zeci de ore să te chiorăști la niște ceasuri, să împingi și să rotești de niște manete și să înjuri toți cretinii care trag semnalul de alarmă ca să oprească trenul în fața casei lor. O să vă schimbe niște perspective.

BUNE:
- grafică și sunet trăsnet
- acuratețea modelelor 3D
- feeling deosebit
- fizică foarte bună

RELE:
- conținut relativ redus
- editor prea dificil
- documentație subțire
- nu are multiplayer

CONCLUZIE:



N-ai tren?! Uite că sunt unii care ți-l trimit acasă pe DVD. E bun, e frumos colorat, te ține și îți salvează viața în cazul unui atac terorist.

9,2

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	10



Gen Simulator **Producător** Kuju **Distribuitor** EA **ON-LINE** www.railsimulator.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 1,7 MHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB VRAM

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

Violență epică în buzunarele oricui

Acum circa un an butonam în draci unul din cele mai epice jocuri de PS2, mai precis God of War II. Ba mai mult, am mers atât de departe încât să-i scriu un review de vreo trei pagini, la îndemnul numitului Ciolan Vladimir, care mă anunța cu regret că PlayStation-ul din redacție a decedat subit. E foarte probabil ca aceea să fi fost prima recenzie a unui joc video pe care s-o fi scris vreodată, drept pentru care, pe criterii fix subiective, mi-e și foarte dragă. Ca și jocul în cauză, de altfel.

Un număr semnificativ de luni mai târziu, adică acum, bă, nu mi-am schimbat prisma de judecată. Nu sunt un DJ care se „dezvoltă intelectual" tot mai tare după fiecare album de piuieli scos (deși suspectez că așa-zisa maturizare are mai degrabă legătură cu schimbarea sintetizatoarelor), ci, îmi place mie să cred, sunt același frustrat cu mâini lipicioase care se zbătea să ajungă la următorul checkpoint pe God Mode.

Bântuit fiind de amintirile delicioase ale eviscerărilor dihăniilor mitice cu care am dat cu toții nas în nas în copilărie, fie că e vorba de personajele pictate literar delicat de Alexandru Mitru, antologii mai aproape de poveștile elene sau serialul acela cu Kevin Sorbo de pe ProTV, mi-am achiziționat și eu un PSP cu tot cu God of War: Chains of Olympus și am purces, pe o băncuță, într-un parc sibian, într-o mare aventură de buzunar. Mai departe... e legendă.

Pentru cei deja versați în această franciză, Chains of Olympus e doar o scuză pentru a despica încă o mână de personaje care, în lipsa protagonistului, și-ar vedea bine-mersi de existența lineară. Pentru cei care n-au mai ținut în mâini cuțitele titulare, e necesară o introducere modestă în Mitologia lui Kratos, varianta 18+.

Se face că acest spartan spân, cu o bărbie mai pătrată decât cel mai american soldat din întregul Orient Mijlociu, a fost cândva un general ale cărui ambiții para bellum și sete de sânge au primat în fața vieții de familie. În lipsa unei concluzii logice, respectiv divorț, destinul i-a rezervat lui Kratos ani buni de servitudine față de zei, după ce, asemeni lui Heracle, și-a pierdut mințile și și-a măcelărit familia. Această slujbă de mântuire a asigurat până acum uciderea a diverse personaje mitologice, creaturi mai mult sau mai puțin înaripate și zei, alături de câte un menage-a-trois cu câte două domnișoare foarte recunoscătoare pentru că le-ai salvat în fiecare joc. Violența, dragii mei, este terapeutică.




Treci la cratiță...


... că de nu, mă urc pe tine

Pentru cei care n-au mai controlat pachetul de mușchi în cauză, ceea ce diferențiază God of War de majoritatea action/adventure-urilor sunt două lucruri generale: nivelul de brutalitate și animațiile bine făcute. În ceea ce privește primul aspect, e undeva acolo sus cu Quake-ul, Doom-ul sau Carmageddon-ul timpurilor sale, unde decapitările, eviscerările, mutilările și defenestrările sunt încurajate cu căldură. Încă de la primul God of War, toți prietenii cărora le-am făcut cunoștință cu jocul acesta au avut cel puțin o grimasă sau un rânjet răutăcios, după caz, când au dat nas în nas cu vreuna din tehnicile de luptă ale lui Kratos.

Această brutalitate nu este însă în totalitate gratuită, astfel încât servește și ca un fel de glazură a lumii

deja întunecate şi haotice. Vedeţi voi, lumea din God of War este o variantă mult stilizată a Greciei antice pe care o cunoaştem, în sensul în care tot romantismul fatalist, hybris-ul lui Oedip, muncile lui Hercule şi ingeniozitatea lui Dedal sunt aruncate toate în aceeaşi oală şi amestecate cu fervoarea unei direcţii a la Michael Bay, cu un car de explozii şi adrenalină.

Şi ce-i drept, rodul muncii producătorilor poate fi numit unul din cele mai arătoase, fluide şi coezive jocuri din categoria sa, cot la cot cu trilogia Prince of Persia.

Kratos = Chuck Norris + Jack Bauer – Drama

Dintr-o cu totul altă direcţie vin jocurile de PSP. Ca să fiu mai explicit, jocurile pe care am avut norocul să pun mâna pentru această consolă portabilă au fost, în mare parte, variante mai spălăcite ale fraţilor lor mai mari din care derivă. Atât Liberty City Stories, cât şi Daxter, jocuri stand-alone pentru PSP derivate din GTA III şi, respectiv, Jak & Daxter, n-au adus nimic nou la masă, fiind uşor complementare pentru fanii francizelor, dar nu titluri excepţionale în sine.

Povestea din Chains of Olympus se învârte în jurul unei aventuri a lui Kratos care se întâmplă înaintea cafturilor descrise de celelalte jocuri ale seriei, ce porneşte dintr-o Attica invadată de Imperiul Persan şi un basilisk scăpat din lesă, o abordare foarte asemănătoare filmului „300". În scurt timp însă, acest capitol introductiv se evaporă, înlocuit de misterul doborârii lui Helios de pe cer şi inundării lumii într-o beznă totală. Cu riscul de a părea răutăcios, trebuie să spun că povestea din God of War: Chains of Olympus este atât de anostă şi superficială încât şi zeii din joc au adormit după o oră, deşi, susţin ei, din cu totul alte motive.

Animaţiile însă sunt în continuare excepţionale şi s-a păstrat unul din cele mai reuşite elemente de gameplay ale seriei: un minigame destul de spectaculos în cadrul căruia protagonistul omoară în cele mai explicite şi nerecomandate minorilor moduri tot ce mârâie, de la satiri la gorgone, mereu încruntat şi zeflemitor la adresa zeilor al căror servitor e.

Controlul e în continuare intuitiv şi logic, uşor de învăţat, cu o singură menţiune negativă – una din cele mai utile şi folosite manevre, rostogolirea, necesită un pic de experienţă şi răbdare pentru a putea fi folosită la capacitate maximă. Era chiar greu însă pentru Ready At Dawn să dea chix, având în vedere că portofoliul lor de jocuri include Daxter pentru PSP şi portarea lui Okami pentru Wii, două jocuri foarte bine cotate al căror sistem de control bine pus la punct a reprezentat pentru majoritatea criticilor o bază foarte solidă.

Sunetul este imersiv, la fel de bine montat şi controlat precum în jocurile precedente. Nu are cusururi care să sară în ochi, actorii care interpretează personajele (deşi în titlul de faţă dialogul este considerabil mai redus) sunt unii din cei mai convingători şi, din cauza abordării cinematice asupra întregii experienţe God of War poate fi urmărit ca un blockbuster, nu doar un joc.

Şi totuşi, domnule RAWWWWR...

Unde mi se pare că GoW: CoO e un pic prea subţire e capitolul inovaţie. Dacă GoW II a adus nu doar animaţii noi, ci o poveste mult mai solidă şi un level design mai migălos, CoO e foarte timid şi doar înlocuieşte majoritatea vrăjilor cu altele care au, în fond, exact acelaşi efect sub o altă denumire. Apoi, jocul este considerabil mai uşor decât precedentele, mai ales în lipsa unor puzzle-uri mai serioase. Îi lipseşte acel je ne sais quoi pe care îl provocau primele două jocuri în momentul în care Kratos era doar un purice care se căţăra pe un titan sau privea cu ură şi indignare Colosul din Rhodos, mic şi insignifiant. Tot ceea ce intimida jucătorul în primele titluri a dispărut. Însă doar ideea că mă pot juca ceea ce este în esenţă acelaşi joc pe care l-am parcurs până la refuz acum un an, dar pe tren/în autobuz/parc/facultate este suficient încât să nu cer marea cu sarea.

Iar „în liga lui", adică jocurile de PSP, GoW: CoO e bun, chiar foarte bun. Pot să spun că, din experienţa mea, are cea mai bună grafică din titlurile apărute pe această consolă, că este în primele 5 jocuri ca design şi că are unul din cel mai bine puse la punct scheme de control, animaţii de luptă şi cursivitate narativă (chiar dacă aceasta nu spune cine ştie ce poveste) apărute pe PlayStation Portable până acum.

Adăugaţi şi o serie de puzzle-uri de luptă numite „challenge-uri", menite să prelungească longevitatea jocului, puneţi la socoteală şi conţinutul deblocabil, luaţi în considerare şi oferta existentă pe piaţă de ceva vreme care constă în achiziţionarea unui PSP care conţine în pachet la exact acelaşi preţ şi jocul de faţă şi aveţi în faţă cel mai bun târg pe care l-a avut vreun gamer de la Orange Box încoace.

■ zuluf



Operaţie de cataractă fără anestezice...



Apăi dragoste cu forţa nu se poate

alternativa



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Una din cel mai bine proiectate şi executate serii de jocuri action/adventure din ultimul deceniu, trilogia PoP reprezintă una din puţinele alternative viabile la God of War. Dacă în GoW primează brutalitatea animalică, în alternativă este evidenţiată mai mult agilitatea şi intuiţia, cel puţin în primul şi al treilea joc. Cele două francize sunt suficient de similare încât să recomand una oricui i-a plăcut cealaltă şi suficient de diferite încât să recomand una oricui nu i-a plăcut cealaltă.

***LEVEL IANUARIE 2006**

BUNE:

- Grafică şi animaţii spectaculoase pentru PSP
- Sistem de control intuitiv
- Gameplay antrenant

RELE:

- Poveste subţire
- Lipsă de elemente inovatoare
- Vrem God of War III ! Vrem God of War III !

CONCLUZIE:



Unul din cele mai bune jocuri apărute pe această consolă, în ciuda celor câteva handicapuri de care, de altfel, suferă majoritatea titlurilor de PSP, dar care pot fi ignorate în ideea că dacă deţineţi această jucărie, cam acesta e pragul de sus.

8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	09



Gen: Action/Adventure **Producător:** Ready at Dawn **Distribuitor:** Sony
Ofertant: GameShop.ro **ONLINE:** www.godofwar.com

Consola PSP oferită de Best Distribution

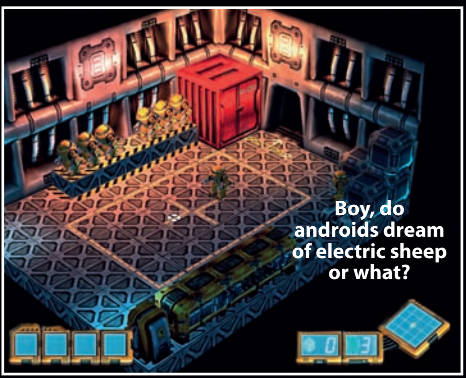


Sufleţel de tinichea

Avid de a găsi noi subiecte cu ajutorul cărora să vă plictisească în continuare rubrica Indie, am purces pe Lăudat Fie Google.com cu pointer-ul suflecat până la rădăcină şi producătorii independenţi de jocuri pe creier. După câteva ore de căutare, s-a ivit joculeţul de faţă, Mr. Robot, care m-a fermecat îndată ce am urmărit filmuleţul său promoţional. Aşadar, m-am retras în intimitatea celor 17 ţoli ai LCD-ului de la muncă pentru a diseca problema şi mai ales pentru a vă spune şi vouă dacă merită încercat. Să pornim deci...

... pe urmele lui Asimov

Sper că ştiţi cu toţii cât de mare a fost pasiunea cunoscutului scriitor de Science Fiction pentru tot ce înseamnă roboţi (d'oh, dacă îi cunoaşteţi lucrările, vorbesc acum degeaba) şi cât de mult a influenţat prin scrierile sale tot ceea ce înseamnă acum universul SF şi chiar inovaţiile tehnice contemporane (şi probabil viitoare). Timpul ne va spune dacă Asimov va reuşi să-l depăşească pe Jules Verne prin influenţa asupra lumii, aşa cum va arăta ea peste 100, 200 sau câteva mii de ani, reuşind să... anticipeze. Ca un tribut, personajul principal este un roboţel bun la toate, pe numele său Asimov (batjocorit uneori de către fraţii săi mai mari cu porecla Asimole).



Boy, do androids dream of electric sheep or what?

„For decades... the starship Eidolon has burned its way across space"

Începutul poveştii a fost suficient cât să-mi lipească pupilele dilatate de monitor şi timpanele de pereţii căştilor. Astfel, nava interstelară îşi urmează încet drumul către planeta Prime - asemănătoare Pământului ca structură – care orbitează în jurul unei stele pitic. Posibilitatea rară de a întemeia o nouă colonie i-a mânat pe oameni să trimită acolo această expediţie de colonizare, formată în mare parte din oameni de ştiinţă şi ingineri, acum adormiţi prin metoda criogenică. Tăcerea nu apucă să domine atmosfera, fiindcă nava este plină de zumzetele sutelor de roboţi care au grijă de echipaj şi navă, sub supravegherea calculatorului central, HEL-9000 (trimitere la HAL, echivalentul din Odiseea Spaţială 2001 a lui Arthur C. Clarke). De îndată ce Eidolon intră pe orbita planetei Prime, HEL va trezi echipajul pentru a putea începe misiunea de terraformare. Croaziera pe Eidolon poate fi numită „one-way ticket journey", pentru că după aterizare, materialele şi echipamentele care formează Eidolon urmează să fie refolosite pentru construirea primei colonii de pe Prime. Totul ar trebui să meargă brici, cu atâţia ani de experienţă şi tehnică în spate, dar... hai să fim serioşi ☺.

It be trouble in Paradise, mon!

Uite-aşa se face că micul robot Asimov este activat de către HEL şi însărcinat să cureţe mizeria făcută de nişte alte capete de tinichea cu razna-n circuite. Şi-uite-aşa, de unde începi prin degajarea unor zone, ajungi destul de repede să hack-uieşti alţi roboţei, pentru a-i dezactiva (adică pentru a-i face să explodeze în moduri care mai de care mai plăcute ochiului). Povestea ia o altă întorsătură, când, pe măsură ce vi se alătură şi alţi roboţei, pare că de fapt HEL a înnebunit şi că trebuie oprit cu orice preţ… oare? Păi, răspunsul la întrebarea asta îl vor afla doar cei care vor binevoi să termine joculeţul. Vă spun de pe acum că merită – şi ar fi meritat să-l jucaţi chiar dacă avea un gameplay prost, şi nu este absolut deloc cazul, ba dimpotrivă – chiar şi numai pentru a vedea cum funcţionează circuitele lui HEL şi care este infrastructura pe baza căreia funcţionează Eidolon şi ocupanţii săi.

Ai robot?

Luându-mă cu poveşti SF, am uitat câteva amănunte „neesenţiale", cum ar fi gameplay-ul, grafica şi sunetul, aşa că le voi rezuma în puţinul spaţiu rămas. Jocul se desfăşoară izometric, aşa cum aţi văzut din shoate, combinând platforming-ul cu explorarea şi puzzle-urile. La asta se adaugă şi luptele pe ture JRPG, adică în stilul RPG-urilor japoneze precum Final Fantasy. Acestea intervin când trebuie să hack-uiţi sisteme sau alţi roboţei. Bunăoară, vă treziţi la plimbare prin magistrala de date a „victimelor" şi trebuie să vă bateţi în hack-uială cu diversele programe de protecţie. Practic, este o cafteală între Brain Map-ul protagonistului şi sistemele de securitate, impersonate de diverse arătări precum biligonguţe, troscălăi, jap-jap-uri şi zeze (aţi înţeles tot, nu?). Există şi multe obiecte utilizabile în timpul şi în afara luptelor, care pot restaura „viaţa" şi „mana" robotului, adică Energy şi Power, dar au şi alte efecte de protecţie sau chiar ofensive. Pe lângă atacurile brute, la un moment dat se încarcă şi nişte abilităţi de atac, restaurare sau protecţie extreme, după criteriul ales de voi (se încarcă pe măsură ce încasaţi bucăţi, daţi la coaste sau vindecaţi... colegii de echipă). Da, pe parcurs, vi se alătură şi Brain Map-urile altor camarazi roboţei, cu diverse specializări, care vă vor ajuta în lupta cu toate capcanele întinse de HEL. Toţi roboţeii cresc în nivel şi distribuirea punctelor de upgrade în diverse direcţii se face global, adică punctele se acumulează pentru toată echipa şi pot fi redistribuite ORICÂND. Aveţi şi un soi de Inventory, unde puteţi echipa cu diverse minuni roboţeii, dar şi „programe" – a se citi abilităţi – speciale şi perk-uri. Totul funcţionează excepţional, cu menţiunea că interfaţa, foarte reuşită de altfel, are loc de îmbunătăţiri ergonomice, iar puzzle-ing-ul poate fi uneori frustrant, însă aveţi posibilitatea să resetaţi o cameră ori de câte ori vă blocaţi. Grafica şi sunetul sunt de excepţie, chiar dacă nu îmbracă haina de efecte speciale insinuate de noile titluri NextGen, iar ca „art direction", adică atmosfera, coeziunea şi impresia generală creată de joc per total, JOS PĂLĂRIA! Este de departe unul dintre cele mai reuşite titluri indie produse vreodată şi chiar dacă poate deveni frustrant pe alocuri, oferă o experienţă unică, recomandabilă pasionaţilor de SF şi în aceeaşi măsură oricărui fel de gamer. Durata jocului este foarte lungă, iar povestea vă va ţintui cu siguranţă în faţa ecranului, mai ales că simpaticii roboţei au mai multă viaţă, farmec şi credibilitate decât multe personaje umane din alte jocuri pe calculator. Pentru circa 26 de dolari cât costă varianta full, jocul răsplăteşte din plin. Butonaţi un demo şi convingeţi-vă singuri cât de fain este!



Brutus: oare de ce i-or fi zis aşa?

Felicitări Moonpod! Mai rar aşa un festin!

■ **Caleb**

Luaţi demo-ul de aici: www.moonpod.com/English/about_mr.robot.php



DRAKAN
ORDER OF THE FLAME

… jocul care ar fi trebuit să fie RPG, da' ne place oricum!

Acum vreo două săptămâni (pentru voi vreo lună), incitat de RIP-ul în care cioLAN mi-a permis să arunc nişte vorbe despre Ultima X şi The Lost Vale, m-am dus la KiMO hotărât, rânjind cu gura până la urechi: „Vreau să fac un retro de Ultima IX: Ascension! Ce zici?". Colţurile gurii mi-au coborât, ameninţând să depăşească linia bărbiei pe măsură ce Mircea articula răspunsul: „Păi, ar trebui ceva mai cunoscut, mai de succes, ştii cum e...". Am înghiţit în sec şi am tras o gură de aer în piept. Îmi venea să-i bat pe toţi redactorii care au pus jocul acela într-o lumină proastă, să-i fac fişic şi să-i mărunţesc cu un Double Hander +12. De ce? Don't even get me started, folks! Dar avea dreptate, prea puţini sunt cei care au jucat sau ar mai juca Ultima IX, aşa că am început să-mi râcâi pereţii craniului în căutarea unei alternative până am dat de o imagine veche, cu o fătucă ce stătea călare pe-un balaur: Drakan!!! Şi-aşa a rămas!


Săracul, după ce că i-au iubit nevasta şi i-au luat pământul...

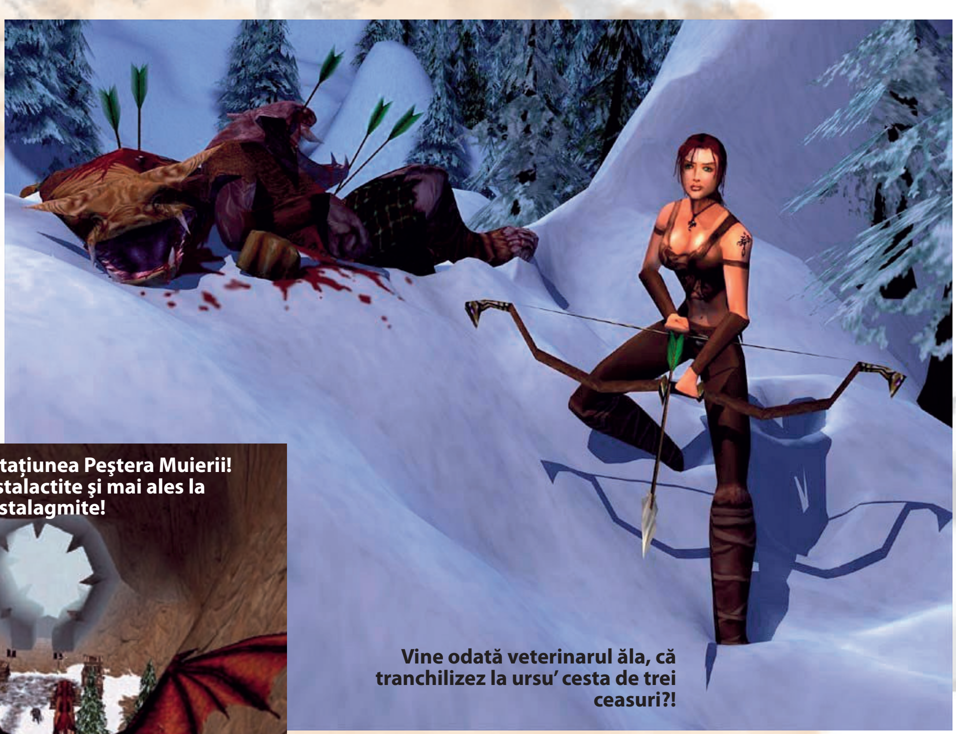

Băi Arokh, aţipesc preţ de un ceas şi... mă trezesc în Tahiti. Ce naiba, ţi-am zis doar că nu-i vreme de frecat Micul Dragon!

Sympathy for the Dragon

Dintre toate fiinţele închipuite, de departe, cel mai tare m-au fascinat dragonii (animaţia mea de suflet – Flight of the Dragons – dacă nu ştiţi despre ce vorbesc, faceţi rost de el... SOFORT!) şi aşa-numiţii „gargoyles" (eheeei, Ultima IX... OK, tac!). Aşadar, când am văzut primele imagini din pe atunci viitorul Drakan, mi-au puşcat plombele şi am început să visez cu ochii deschişi, când la protagonistă, când la fermecatul ei dragon. Desigur, la vremea respectivă, plebea aplicase în avans eticheta „clonă de Tomb Raider" că de, oamenilor le place să tragă concluzii categorice despre chestii pe care nici nu au cum să le-ncerce. A trecut o vre-

me, a apărut şi jocul, iar teoriile tembelilor în cauză au fost mistuite de-o flacără scuipată de Arokh, lăsând în urmă un nor de fum urât mirositor.

Departe de a fi o clonă, Drakan s-a dovedit a fi un 3rd Person Action solid, de nu-l puteai tăia nici cu o lamă japoneză. Pe fondul unei poveşti fermecătoare, titlul produs de Surreal Software şi distribuit de Psygnosis permite manevrarea superbei războinice Rynn şi (nu foarte târziu în joc) a sufletului ei pereche, bătrânul dragon roşu Arokh printr-o lume tridimensională – reprezentată încântător, pentru acea vreme – plină de inamici, pericole şi peisaje interesante de explorat.



Vine odată veterinarul ăla, că tranchilizez la ursu' cesta de trei ceasuri?!

A fost odată...



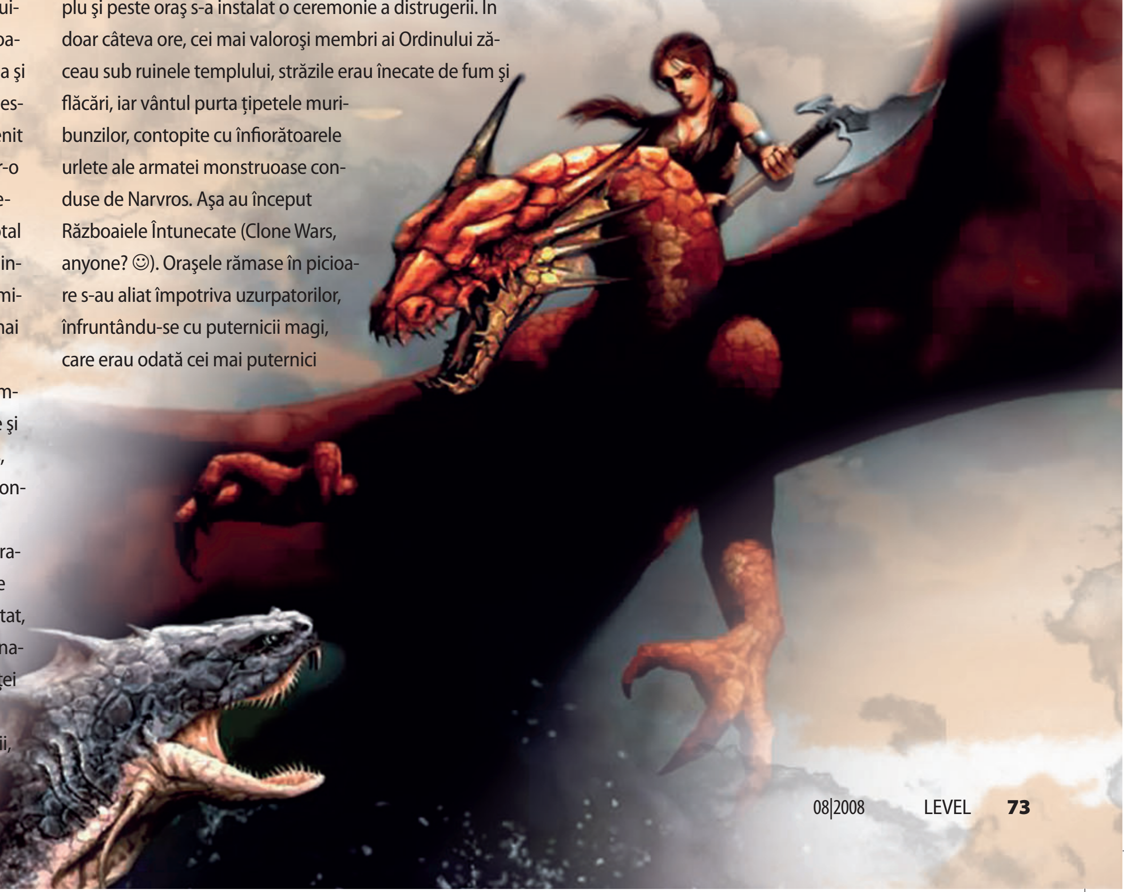
Bun venit în staţiunea Peştera Muierii! Atenţie la stalactite şi mai ales la stalagmite!

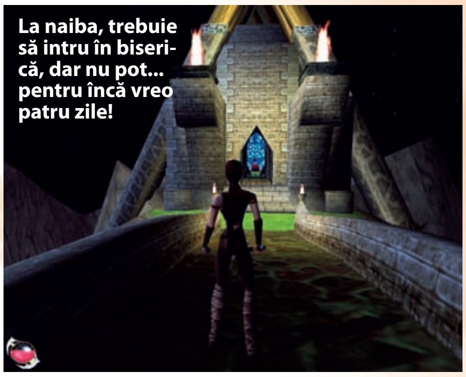
O lume dominată de haos, cu multe triburi şi rase luptându-se între ele, formând un ciclu perfect al uciderii şi răzbunării. Tinerele triburi de oameni şi străvechea rasă a dragonilor se încleştau în confruntări crunte cu fiecare ocazie, pârjolind şi distrugându-şi reciproc adăposturile. În cele din urmă, un trib de oameni ce locuiau munţii centrali ai Marelui Continent au făcut un pact de toleranţă cu dragonii din vecinătate, trăind liniştiţi împreună secole de-a rândul. Pe măsură ce anii au zburat, încrederea s-a instalat din ce în ce mai pronunţat, iar cele două rase au început să aibă relaţii din ce în ce mai strânse, completându-se reciproc. Atitudinea s-a răspândit şi în zonele învecinate şi, după o vreme, vechii antagonişti au ajuns să formeze o mare civilizaţie. Ba mai mult, oamenii şi dragonii au început să practice un ritual numit The Bond (Legătura), prin care cei mai virtuoşi dintre bipezi îşi uneau esenţa pe veci cu unul dintre dragoni, graţie magiei unui artefact numit Dragonstone. Cei uniţi astfel au format o alianţă numită Order of the Flame, servind drept protectori şi judecători şi promovând principiile pe care societatea lor era construită. Cu timpul, aceştia au reuşit să unească toate vieţuitoarele continentului într-o singură mare naţiune, iar pacea şi evoluţia spirituală (prin studiul magiei) s-au instaurat peste întreaga lume. Din păcate pentru marele lor vis devenit realitate, setea de putere şi dezacordul unora de a trăi într-o societate în care toţi erau egali şi-au făcut simţite consecinţele prin formarea unei reţele invizibile de indivizi total opuşi filosofiei şi intereselor Ordinului. Cel mai răsărit dintre aceste grupuri a fost Uniunea Întunecată, deloc de mirare, dacă ne gândim că fusese întemeiat de către cei mai puternici şi mai influenţi inamici ai Ordinului Flăcării. Narvros, cel mai puternic mag de război şi apreciat membru al Ordinului, s-a dovedit a fi duplicitar, făcând parte şi din Uniunea Întunecată, la conducerea căreia a şi ajuns, impunându-se în timpul unei întâlniri a consiliului de conducere. Dând startul planului de a răsturna Ordinul Flăcării, Navros a-ncălecat pe credinciosul lui prieten, dragonul Kaeros, dispărând de pe faţa pământului timp de zece ani. După tot atâţia ani de căutări fără niciun rezultat, fraţii lui Navros din Ordin, neştiind care este adevărata natură a acestuia, s-au bucurat nespus la reîntoarcerea oiţei rătăcite, convocând o întâlnire în Marele Templu al Dragonului din capitala Drakan-ului. S-au aşezat cu toţii, aşteptând să audă fabuloasele peripeţii ale scumpului lor Frate. În schimb, Narvros a rostit un Cuvânt al Puterii, nemaiauzit de sute de ani, moment în care peste sală, templu şi peste oraş s-a instalat o ceremonie a distrugerii. În doar câteva ore, cei mai valoroşi membri ai Ordinului zăceau sub ruinele templului, străzile erau înecate de fum şi flăcări, iar vântul purta ţipetele muribunzilor, contopite cu înfiorătoarele urlete ale armatei monstruoase conduse de Narvros. Aşa au început Războaiele Întunecate (Clone Wars, anyone? ☺). Oraşele rămase în picioare s-au aliat împotriva uzurpatorilor, înfruntându-se cu puternicii magi, care erau odată cei mai puternici



membri ai Ordinului, mulţi dintre ei legaţi de câte un dragon. Distrugând totul în jurul lor, armatele au luptat până când toate realizările Ordinului s-au făcut una cu ţărâna, însă sorţii de izbândă a „celor drepţi" au scăzut simţitor cu fiecare val de Wartocks (monştri însetaţi de sânge, creaţi prin experimente alchimice şi magie neagră), care atacau neobosiţi.

Narvros, practicând el însuşi magia neagră şi alchimia, a întreprins o pervertire a ritualului propriu de unire cu dragonul său, Kaeros, absorbindu-i acestuia sufletul. În




La naiba, trebuie să intru în biserică, dar nu pot... pentru încă vreo patru zile!


Zborul 666-Arokh către Turnul Vrăjitorului, cerem permisiunea de aterizare. Over!

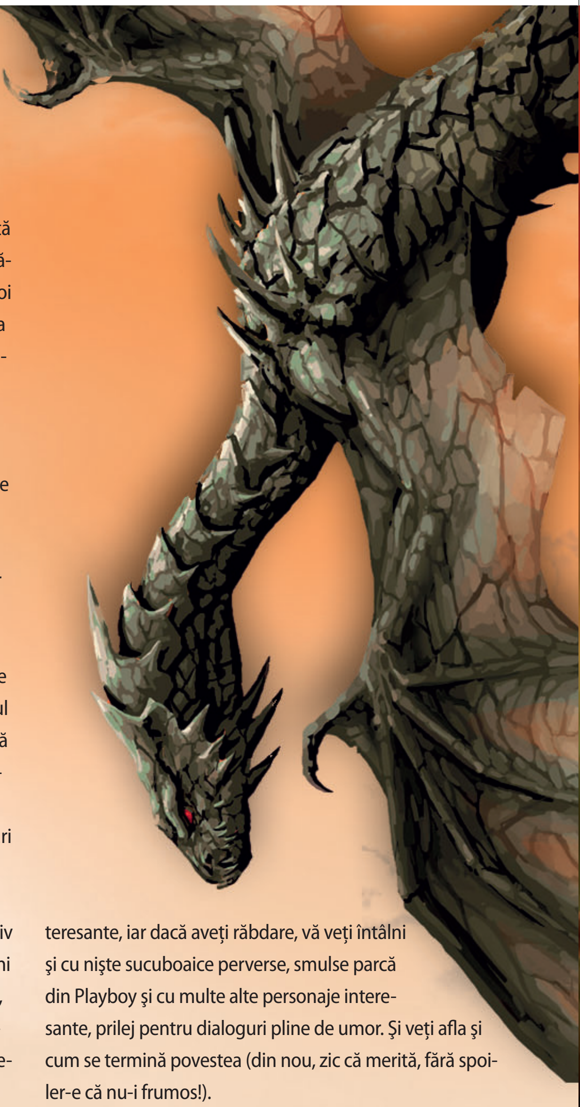
final, trăsăturile lor fizice, dar şi puterile s-au combinat, iar Narvros a ajuns cel mai puternic locuitor al Drakan-ului, mai mult monstru decât om. Aşa se face că ultimul efort al rezistenţei îl surprinde pe marele războinic Heron, mânuitorul faimoasei spade Runeblade, pe dragonul său, Arokh, deschizând o poartă temporală prin care îl trimite în neant pe Narvros, după o luptă crâncenă. Eroul îşi dă duhul, rănit de moarte, iar Arokh, secătuit de puteri, se retrage în peştera sa, alături de mulţi alţi dragoni, pentru a dormi pe vecie.

Aşa începe şi povestea noastră, într-o lume a regilor, în care atât Ordinul Flăcării, cât şi Uniunea Întunecată păreau să fi dispărut pe vecie, o realitate care se va dovedi (bineînţeles)... inexactă. Aşa cum ştiţi deja, veţi fi puşi în trupul suplu al luptătoarei Rynn, iar intriga porneşte odată cu un atac al monştrilor asupra satului în care trăia şi cu răpirea frăţiorului ei mai mic, Delon. Decisă să-l aducă înapoi pe Delon, Rynn porneşte în ceea ce se va dovedi aventura vieţii ei, calea către devenire şi totodată Căutarea de al cărei succes va depinde soarta întregii lumi.


This... village has been desacrated!!

Biscuiţi, oştenii mei!

Nu ştiu cât de originală vi se pare povestea, cert este că eu unul am căzut de fraier şi am sorbit fiecare detaliu, ignorând micile neconcordanţe de care probabil că v-aţi dat seama şi voi până acum, dacă nu din alt motiv, măcar pentru faptul că treaba cu „legarea de dragon" este cât se poate de cool. Şi uite-aşa, m-am putut bucura nespus de atmosfera jocului, ştiind contextul şi motivaţia din spatele isprăvilor mele de vitejie. Deşi producătorii au lăudat jocul ca având puzzle-uri inteligente şi elemente de RPG (există mici misiuni pe care le duceţi la capăt pentru a câştiga favorurile unor personaje-cheie şi implicit pentru a putea continua, mai trageţi de manete, potriviţi cristale în socluri etc.), nu pot fi de acord cu ei. Acestea sunt cel mult rudimentare. Dinamica luptei, atât în zbor, cât şi pe jos, este excelentă, jocul fiind pe cât de simplu, pe atât de distractiv (cu toate că veţi avea puţin de furcă până să puteţi stăpâni bine dragonelul), iar AI-ul este chiar decent (deşi din nou, nu atât de bun pe cât a fost lăudat). Atunci când vă aventuraţi pe jos, este destul să fluieraţi pentru ca Arokh să aterizeze cât mai aproape de voi şi să „give you yet another rife of a lifetime". La capitolul grafică, pentru vremea aia, zău că n-am ce să-i reproşez. Ţin minte că în '99 mi-a luat ceva să-mi adun faţa de pe jos, la vederea lui. Oricum, dacă veţi avea răbdarea să-l jucaţi (merită din plin, zic eu), la final vă veţi dori un nou Drakan, eventual pe engine de Oblivion. Şi chiar aşa: la aşa lume şi poveste de fond, jocul ăsta trebuia să fie RPG. Făcut cu chibzuinţă, ar fi şters pe jos cu multe titluri, poate şi cu Gothic. Cel mai slab element din joc mi se pare partea sonoră, în special zgomotele şi efectele speciale nefiind foarte inspirate. Totuşi, nici nu pot spune că mă deranjează, ci doar că era loc de mult mai bine, chiar şi atunci. În rest, designul nivelurilor este foarte inspirat şi exploatează bine posibilităţile motorului grafic, inamicii şi obstacolele sunt suficient de diverse şi interesante, iar dacă aveţi răbdare, vă veţi întâlni şi cu nişte sucuboaice perverse, smulse parcă din Playboy şi cu multe alte personaje interesante, prilej pentru dialoguri pline de umor. Şi veţi afla şi cum se termină povestea (din nou, zic că merită, fără spoiler-e că nu-i frumos!).



Unde-s zăpezile de altădată?

Pai, simplu, într-unul dintre primele niveluri din Drakan. Acolo vă veţi bulgări cu ditamai trolii, apropo. Şi vă va plăcea! Adică e clasic, e fain, are atmosferă, pune la lucru şi imaginaţia celui care îl joacă şi nu este niciodată plictisitor. Dacă panoplia considerabilă de arme (de la spade, ghioage, arcuri care mai de care mai perverse şi chiar bumeranguri) nu vă va satisface, „suflurile" posibile ale lui Arokh (de foc – evident, gheaţă, electricitate şi alte mizerii) vor face deliciul curajoşilor aventurieri.

Aşadar, în caz că grafica bună din 1999 nu vă sperie, puneţi mâna şi jucaţi-l, căci este de departe mai bun decât majoritatea 3rd person Action-urilor contemporane. Păcătuieşte prin sunetul puţin neglijat şi vechimea considerabilă, dar dacă-l puteţi ierta, vă va răsplăti pe măsură!

În final, trebuie să vă sp un ceva: am avut probleme în a porni un joc nou pe orice calculator contemporan. Rezolvarea este următoarea: selectaţi executabilul, daţi SHIFT + dublu clic pe el şi în ecranul de configurare apare un registru numit Developer. Setaţi acolo Developer Mode ON şi porniţi jocul. Dacă vreţi să vedeţi introducerea (absolut recomandat), alegeţi New Game şi apoi din listă selectaţi nivelul Ruined Book. Acesta va fi continuat firesc de Ruined Village, primul nivel de joc efectiv. Cum căpătaţi control asupra personajului, salvaţi jocul, ieşiţi, dezactivaţi Developer Mode şi rulaţi jocul normal. De aici încolo, totul va merge bine (nu mi-a crăpat deloc). Vă mai spun că are şi un mod multiplayer destul de interesant, unde vă puteţi încrucişa bâtele şi încorda arcurile cu şi împotriva prietenilor, cu sau fără dragoni. Dacă vă plac fantăjii d-astea, nu ezitaţi. Vă aştept şi eu cu bumerangul după colţ.

May the Order watch over your steps, mortal!

■ **Caleb**




PESTE 9 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
ACUM LA SUPER PREȚ! 49,9 RON
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+ www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Eternal Silence (Half-Life 2)

www.eternal-silence.net



Se spune ca în spaţiu nimeni nu te aude dacă ţipi, dacă te vaiţi, dacă înjuri şi nici macar daca te pocneşte efectul unei iahnii de fasole (ferice de cei cu costume sigilate etanş). Se pare că unii totuşi au reuşit să invingă legile universului şi să găsească o metodă ca macar cuvintele de dulce sa fie auzite în spaţiu.

Acum caţiva ani, după lansarea lui Half-Life, lumea s-a întrebat de ce Gordon nu a fost în stare să-şi ia examenul pentru permisul de conducere. Valve ne-a aruncat un sec „Nu se poate" însă lumea nu a fost mulţumită cu un astfel de răspuns. Astfel s-a născut Gunman Chronicles, primul mod ce ne demonstra că cei de la Valve nu au fost decât leneşi. Odată cu apariţia lui Half-Life 2, producătorul a decis că nu ar strica totuşi să le ofere fanilor şi vehicule, atât în joc cât şi în viitoarele moduri. Eternal Silence ne propune totuşi ceva mai diferit, o modificare atât de mare încât m-am frecat la ochi de doua ori să fiu sigur că văd bine.



Construit pe motorul lui Half-Life 2, Eternal Silence este în esenţă „just another shooter" însă modul în care se joacă este de-a dreptul demenţial. Înainte de a putea să decorezi pereţii cu diferite organe va trebui să te lupţi, şi nu cu puşca în mână, ci la bordul unei nave.

Avem două echipe, NGM şi UTF, fiecare încercând să controleze staţia orbitală adversă. Indiferent de echipa pe care o alegeţi, modul de luptă va fi acelaşi. În jurul staţiei orbitează 3 cruiser-e, nave pe care va trebui să le distrugeţi pentru a căpăta acces la hangarul staţiei, poarta către macelul FPS. Dar înainte de a vă atinge macar de cruisere va trebui să vă macelariţi inamicii în cateva mici bătălii la bordul unor nave mai mici. Acestea sunt de mai multe tipuri, în funcţie de necesităţile jucătorilor. Corvettes de exemplu, sunt navele de suport, rapide şi agile, dar cu putere de foc redusă, numai bună pentru a fugări inamicii şi a câştiga timp. Carrier-ul, aflat la polul opus, nu numai că poate căra oameni dar beneficiază de mai multe tunuri, fiecare controlat de câte unul din ocupanţi. Odată distruse, navele vor face respwan înapoi în bază, dar numai după un anumit interval de timp, aşa că atenţie ce şi când stricaţi.

Deşi pare destul de complex la început, modul se dovedeşte a fi floare la ureche atunci când vine vorba de control. În navă sau în pielea soldatului, tastele WASD şi mausul sunt singurele lucuri de care aveţi nevoie. Navele se controlează uşor, asta dacă treceţi peste ameţeala de la început, indusă de orientarea ciudată în 3D, astfel că oricine a jucat măcar un Freelancer sau un X va putea sări direct în acţiune. Pentru cei mai versaţi, jocul oferă şi suport pentru joystick, însă acesta nu este realizat perfect, existând cateva mici hibe.



Apoi, odată ce aţi distrus cele 3 cruiser-e ce pazesc staţia, şi aţi ajuns întregi în hangar, veţi trece în modul de acţiune FPS, pregătit să macelăriţi tot ce mişcă. Totuşi, nu se pune accentul pe numărul de frag-uri, jucătorii trebuind să captureze anumite puncte cheie de pe staţie. La fel ca în unele moduri de Unreal Tournament, aceste puncte servesc ca punct de spawn. Odată ce aţi capturat un punct, aveţi posibilitatea să faceţi respawn direct în baza inamică în loc să parcurgeţi drumul plictisitor pe care l-aţi face gonind dinspre baza proprie.

Modul oferă doar două clase, dar fiecare vine cu mai multe tipuri de arme. Hackerul are două subclase, SMG şi un lunetist, iar clasa Marine oferă 5 alegeri, fiecare cu arme de distrugere în masă.

Grafic arată bine, multiplele buguri fiind rezolvate în mare cu sosirea ultimului patch, partea audio nu deranjează prea tare, cu toate că ar fi fost binevenite mai multe injură... replici, atât pentru UTF cât şi pentru NGM. Dar cea mai mare problemă nu este de ordin tehnic ci de ordin „social". Deşi captivant şi complex, modul duce o lipsă cruntă de jucători. Din cele 15 servere disponibile online în orice moment, doar unul singur are jucători, un lucru destul de trist având in vedere că este o modificare fantastică. Aşa că nu mai staţi pe gânduri şi înrolaţi-vă. Clientul e pe DVD.

■ **Discordless**

Câştigătorii lunii iunie 06



La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Rayman Raving Rabbids a fost câştigat de către Dogaru Alexandru din Mărăşeşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Halmachi Virgil din Ormenis a câştigat o cameră web Hercules Deluxe Optical Glass.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Atonement: Gavrilescu Neculai din Galaţi, Antonică Alexandru din Buzău, Limbălată Dan-Marian din Călineşti, Mátyás Béla din Satu Mare şi Agapescu Radu-Cristian din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Gameshop.ro**, Negrău Ionuţ-Bogdan din Timişoara a câştigat un joc Age of Conan: Hyborian Adventures pentru PC.

La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro**, sistemul pasiv de răcire pentru placa video CoolViva Z1 a fost câştigat de către Vasile George din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro**, rack-ul extern pentru hard disk a fost câştigat de către Cucean Alin Cosmin din Braşov.

La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro,** cooler-ul de procesor Master Hyper 212 a fost câştigat de către Popa Radu-Mihai din Braşov.

La concursul LEVEL împreună cu editura **Nemira**, următorii cinci participanţi au câştigat câte o carte The Year's Best SF vol.3 de Gardner Dozoiz: Caşu Ştefan din Constanţa, Lica Mirela din Brăila, Bălan Adrian din Cluj-Napoca, Miklós David din Baia Mare şi Popa Cornel din Coteşti.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (emanuela_negura@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158 interior 132).

Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.



Le dedic aceste rânduri tuturor. De-aia le-am scris.

Ultima noapte a lui Conan Berarul

Din viitorul sold out „Voman Canpiru – Scurtă Litografie în 50 de volume"

Era deja târziu. Sau cel puţin aşa i se părea. Aşa că singurul lucru care îi mai rămăsese de făcut era să sugă o bere. Setea îl făcea să dea o valoare şi mai grandioasă ideii de „târziu". Unde altundeva se duce tot omul când i se videază vezica decât în capul satului, la Keaira Hangiţa şi La Conan Berarul. Se gândea destul de bărbăteşte la relieful Keairei, care aduce destul de bine cu păşunile alpine elveţiene – frumoase, îngrijite, dar prea umblate de turişti. Dar setea era mai mare, mai profundă şi, evident, prioritară şi de-aia prefera să se gândească la pajiştile Elveţiei prin fundul unei halbe.

Conan era un bărbat între două-trei vârste, a cărui burtă era depăşită în diametru doar de sânii hangiţei. Niciodată nu a înţeles de ce i se spunea berarul. Nu producea bere sau cel puţin ceea ce producea prefera să depună în Sala Tronului, lucru care îl obligase acum câţiva ani să construiască taverna la capătul satului. Dar asta e o altă poveste, la care prefera să nu se gândească. Oricum, nici nu ar fi reuşit prea multă vreme. Nefiind în stare să-şi ţină burta plină tot timpul, sucţiunea creată de presiunea negativă abdominală îi cam atrofiase scoarţa cerebrală, reducând-o în densitate. Dar asta nu era important. O avea pe hangiţă. Ea se ocupa de toate şi de toţi. La propriu. Se felicita singur că a luat-o ori de câte ori o vedea. Încă vedea.

Era dintr-un sat de aproape. Oamenii de la ţară tind să fie dintr-o bucată. Niciodată nu reuşise să se integreze în atmosfera asta colectivă de oameni sculptaţi în ţărână. Ea era din multe bucăţi, toate sferice, dense şi dinamice. Cum nu putea să le ascundă, le umfla cu mămăliguţă. Observase încă de când se „văzu" prima dată în oglindă că oamenii din aceeaşi categorie cu tac'su, adică în posesie de voce groasă şi pantaloni, uitau de tot şi de toate când se apleca să le toarne în pahare. Cu timpul a descoperit că exista un motiv pentru care bărbaţilor le curgeau ochii în cazul descris, unul care la început a durut, dar ulterior a devenit al dracu' de plăcut dar. Asta a făcut-o să creadă că are o misiune divină, şi anume aceea de a lua minţile bărbaţilor de la problemele de zi cu zi. În plus de asta, făcea echipă tare bună cu berea. Aşa că le servea pe amândouă din destul. Iar acum se uita cum putea ea mai gingaş la tânărul care se aşeză taman pe scaunul lui Conan. Era singurul liber, Conan fiind în travaliu cu un alt tip de scaun în sala tronului. Şi Doamne cum urla, fără a mai ţine cont de ceaţa care ieşea pe lângă tocul uşii. Dar clienţii erau obişnuiţi.

Un fir sensibil de ceaţă se contorsiona să iasă pe gaura cheii tavernei, parcă pentru a-l întâmpina şi a-i spune „Bine ai revenit la Conan consti…". Dar nu-l deranja. Era obişnuit şi văzuse oricum mult mai rele decât atât. Deschise uşa tavernei. Era seară şi plin de muşterii. Cam jumătate erau cu capul pe masă din două motive, Conan şi berea. Îi cunoştea pe majoritatea, aşa că alese unul mai praf şi îi făcu vânt de pe scaun cu un genunchi bine ţintit. Omul nici nu tresări, dar avu amabilitatea să se mute pe podea. Hangiţa se materializă parcă din senin cu o halbă plină ale cărei dimensiuni erau depăşite doar de burta hangiului. O duse la gură şi privi prin fundul ei. Keaira ca de obicei surâse contorsionat, însă el vedea un zâmbet divin. Halba contra-contorsiona. Se rezemă de spătar şi aruncă un ochi în jur. Văzu o faţă necunoscută sau, mă rog, neschimbată de serile agitate şi neiertătoare din taverne. Un tânăr bine făcut, cu privirea ageră, adică treaz, plin de sine şi cu o mână întinsă încercând să atragă atenţia hangiţei. Mai privi o dată la tânărul domn ca să îi ţină minte faţa aşa cum era ea de la natură, înainte să-l observe Conan că stătea taman pe scaunul lui.

Hangiţa îi surâdea gingaş, dar strâmb, în timp ce îi turna berea în halbă. Tânărul deveni uşor iritat, lucru care a atins o coardă sensibilă probabil în multiplele harpe ale hangiţei, aşa că îi servi halba de la vreo 5 metri drept între picioare. Fără urmări tragice. În acelaşi timp, Conan năvăli afară din sala tronului vociferându-şi victoria asupra forţelor naturii sale digestive. Vru să zică ceva, dar îl văzu pe tânărul nostru personaj, umed de bere şi blocat pe scaunul său preferat. Era inadmisibil. Se năpusti asupra bietului îngeraş şi-l ridică cu tot cu scaun în aer, cu intenţia, de altfel evidentă, de a-l invita afară din perimetrul localului. Tânărul însă sprijini un picior pe burta lui Conan şi hop, sări şi ateriză drept peste hangiţă, femeie care îl şi cuprinse de mijloc… fără a fi convinsă de ce. Conan, a cărui furie era deja de proporţii galactice, făcu un stânga împrejur împreună cu scaunul preferat, pe care-l aruncă cu forţa a 5 beţivi către tânărul nostru. Supleţea îl ajută pe individ să se ferească, lucru pe care nu îl putem spune şi despre hangiţă. Căzu lată, lucru care nu-i afecta în niciun fel rotunjimile. Ba chiar cumva i le făcea şi mai proeminente, în ciuda gravitaţiei. Susură un „You grow careless my lord!" şi leşină. 20 de muşterii săriră ca arşi şi o purtară pe braţe în camera ei. Nimeni nu i-a mai văzut în acea seară. Înainte ca Berarul să-şi calculeze următoarea mişcare, tânărul nostru făcu un gest subtil din cot şi-şi sustrase din buzunarul interior o bucată de pergament pe care o împinse epic în faţa lui Conan. O pecete mare reprezentând două seminţe de hamei şi o greblă stătea lipită acolo. Undeva în creierul său poros găsi relaţia



dintre ceea ce vedea şi ceea ce reprezenta. Departamentul pentru Reglementarea, Distribuirea şi Reeducarea Consumatorului. Leşină şi el. 50 de muşterii săriră, dar nu reuşiră să-l clintească. Aşa că au început fiecare să facă estimări în privinţa diametrului interior al burţii lui Conan. După care leşinară cu toţii. Conan avea, pentru a doua oară în ultima oră, indigestie. Una inconştientă.

3 zile mai târziu, în capul satului...

Conan şi Keaiera priveau trişti de la distanţă cum un grup de oameni bine organizaţi, dar treji, loveau cu un berbec pereţii tavernei. Programul acesta de reabilitare guvernamentală a Hyboriei ajunsese şi la ei în depresiune. De acum încolo, odată cu intrarea în Hybu (Comunitatea Hyboriană), nu se mai acceptau industrii poluante gen „La Conan Berarul". Ba mai mult, i se implantase în şezut noul catalizator Hybo 4, pentru care hangiţa muncise serios în ultimele 3 zile să i-l poată adapta. Lucrul acesta se cam vedea pe formele ei care încet, încet începuseră să devină ovale. Conan ştia că asta îl aşteaptă şi pe el. Avea de ales între a lupta pentru drepturile căcăcioşilor sau a renunţa la burta lui, pentru un corp suplu şi bine făcut, spaima Hyboriei, stâlpul comunităţii, vocea dreptăţii şi al treilea picior al societăţii. Merse pe ultima. Îl luă pe tinerelul de acum trei zile şi-l rugă să-i scrie un scurt discurs. Acesta suna cam aşa:

„Aye. We are surrounded… by ourselves… and outnumbered by our own indigestions. Now we sound the Bellies of War. We shall make phonecalls upon every beer arm and sharp tooth to FIGHT. We will bring them to their knees and see them crushed by the fury of our thirst!"

Hangiţa leşină tot la al treilea cuvânt până când se înflăcără în asemenea hal că leşină din nou. Era prea mult pentru ea. Conan Berarul înţelese asta. Se dădu de-a dura de trei ori şi se transformă într-un voinic de-ţi ţiuiau măselele. O dădu de-a dura de trei ori şi pe hangiţă, dar nu se întâmplă nimic. Mormăi mulţumit un „Bună şi-aşa" şi cu o voce de tunet, fluieră după calul său preferat, pestriţul Blacky. Nu se întâmplă nimic, aşa că fluieră până făcu herpes. Tot degeaba. Înţelese şi asta. Nu fluiera după cine trebuie. De data asta, cu un fluierat autoritar şi plin de subînţelesuri, îl chemă pe Murgu, pestriţul armăsar care-şi schimbase se pare numele din Blacky după retrocedarea ţinutului intramontan Cimmeriei mame. De data asta reacţia fu promptă. În secunda următoare, nu se întâmplă absolut nimic. Noroc că tocmai trecea trăsura poştei, care aparţinea tatălui Keairei… din motive destul de clare. O luă pe hangiţă pe un umăr, după care o luă şi pe celălalt, şi duşi au fost. Nu a mai auzit nimeni de ei vreo 15 ani, până când cineva în fine s-a prins că erau stâlpii comunităţii, vocile dreptăţii şi cele 5 picioare ale societăţii şi s-a apucat să le scrie Biografia.

Fusese unul dintre cei care puseseră mâna pe hangiţă când leşinase. Nu a putut rezista tentaţiei. Iar acum era devreme. Mâncărimile care îi măcinau nervii îi spuneau că nu a fost o noapte sănătoasă. Era prea devreme pentru el. Simţi cum începe să se umfle. Era alergic la nesomn. Explodă într-un curcubeu multicolor de denumiri bisericeşti şi o luă la pas către centru de recrutare pentru consumatorii reglementaţi, redistribuiţi şi reeducaţi. Conan pierduse lupta. Înjură satisfăcut în sinea sa şi aruncă un gând năstruşnic către fundul ăla de halbă norocos. După 5 minute, se auto-felicită pentru planurile sale involuntar existente şi duse la capăt.

O zi din viaţa lui Conan

El dimineaţa se trezea,
Mânca ciorbiţă cu fidea
Pe calul său încăleca
Şi la bătaie se căra.

Rupea, tăia şi spânzura
Orice duşman el întâlnea,
Mânca la prânz aşijderea
Şi iar tăia şi spânzura.

Dar soarele mai şi-apunea,
Iar el acasă se-ntorcea.
Făcea un duş şi-apoi dormea
Că era om şi obosea.

P.S.
Seara el nu mai mânca,
Că nu voia.

■ **Locke**

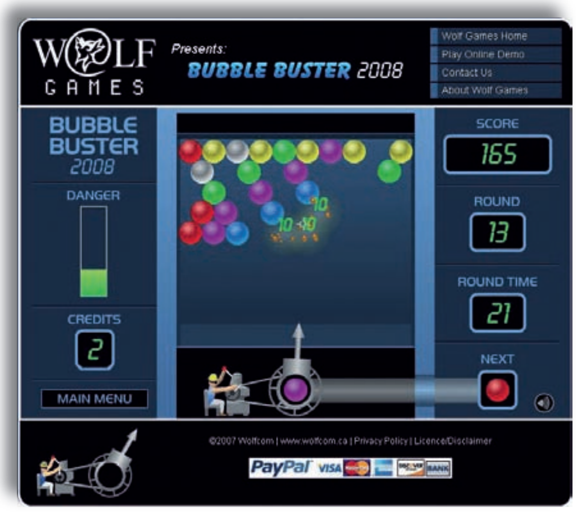
Bubble Buster 2008

Hasta la vista, baby ball!

http://www.wolfcom.ca/bubble_buster_demo.htm

O bilă. Două bile. Trei bi… Bum! Îmi pare rău, cu trei bile nu merge. Eu am încercat, dar de fiecare dată explodează. O fi din cauza culorii. Până acum au explodat astea roşii. Hai să încercăm cu alea albastre, că par mai calme. Mai filosofice. Poate stau cuminţi dacă le dau citate clasice: câta culoare, atâta existenţă şi deci atâta… poc! Mda. Nu merge.

Cei de la Wolf Games urăsc bilele, iar tu eşti pionul lor: ai mouse, ai ochi buni, ai insigna de Terminator, tragi cum ştii ca să scapi de invadatorii coloraţi. Cel mai simplu e 1-2-3-poc!, dar jocurile care pun creierii cât de cât pe moaţe nu sunt pentru oameni simpli. Bilele sunt animale sociale şi se bazează pe susţinerea semenilor. Aşa că fă bine şi zboară cuplul de susţinere. Tot ciorchinele legat de el va trece subit la ora de fizică şi va învăţa cum e cu sublimarea aia.

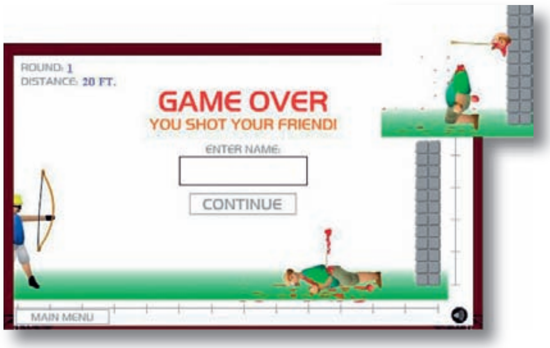


Producătorii au dat drumul pe net unui număr de 15 niveluri. Dacă vrei mai mult, furi cardul părinţilor şi-l cumperi. Sau trimiţi degetul într-o expediţie speologică în fosele nazale şi continui jocul cu biluţe în realitate…

Apple Shooter

Prietenul meu, Wilhelm Hell

http://www.rgamex.com/play/apple-shooter/



Ştii povestea: tu ai arcul şi săgeata, prietenul tău are un măr pe cap şi nădragii plini de îngrăşământ natural şi ecologic. Depinde de tine să ai mâna sigură, ochiul ager şi dorinţa de victorie bătută în cuie de creier. Nu contează dacă ratezi, poţi relua oricând, ceea ce contează e ca prietenia să învingă. Pentru că tu eşti Wilhelm Tell.

Yeah right! Singura chestie mişto în jocul ăsta e că poţi să-l chinui pe nefericitul ăla cum îţi pofteşte inima. Producătorii (tot Wolf Games) au lăsat în urmă paşnicele conflicte biliare şi au dat frâu liber sadismului de bun simţ.



E o vorbă veche: prietenul de la măr se-mpute şi se curăţă de la picioare. Prima dată i-am tras în genunchi, pentru că modul în care se vaită şi se târăşte îţi dă un sentiment celest de împlinire. Şi sentimentul creşte pe măsură ce săgeata nimereşte alte şi alte zone, fiecare cu urletele şi zvârcolirile aferente. De jucat când eşti nervos de-ţi vine să-ţi muşti câinele. Efect garantat.

Rush Hour

Vezi dacă nu mergi cu metroul?

http://www.puzzles.com/products/RushHour/RHfromMarkRiedel/Jam.html?1

Conştiinţa ta de mic burghez parvenit te-a îndemnat să-ţi iei maşină. Bravo! Vecinii se zgârie, gagicile roiesc în jurul bolidului, bancheta din spate are deja ceva poveşti 18+ la activ… Din păcate, acum eşti blocat în trafic şi îţi dai cu pumnii în cap că nu ai elicopter. Pentru că nici dracu' nu te mai scoate din aglomeraţia asta.

Dar tu eşti un tip inteligent (că de aia îmi citeşti textele) şi ştii că rezolvarea nu vine de la sine. Stai, cugeţi, muţi pe cine trebuie şi îţi faci loc mai departe. Adică până la următoarea intersecţie, unde balamucul e la fel de mare. Ai trecut şi de asta? Felicitări! Hai, dă-i viteză, că nu mai ai mult până acasă. Ce, tu eşti omul care să se sperie de încă 38 de puzzle-uri? Mă gândeam eu.



S-ar putea să nu treci nici măcar de prima intersecţie. Degeaba bagi cheia în contact, degeaba împingi, în zadar înjuri. Nimic. Maşinile stau lemn Tănase, pentru că joculeţul merge doar cu benzină Internet Explorer. Aşa că ori foloseşti urâţenia croită de Microsoft ori îţi iei gândul de la aglomeraţii urbane. C-aşa-i în trafic.

Water Polo

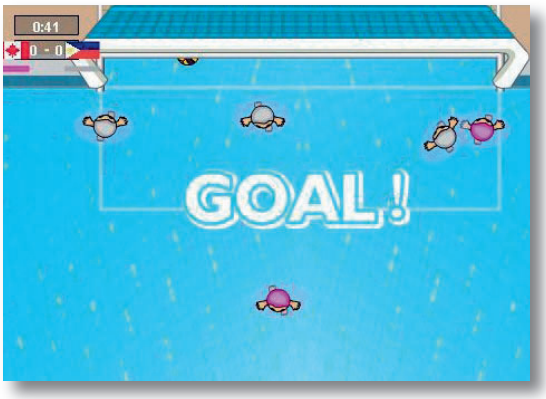
Sportul intră la apă

http://flashgamesite.com/play2221game.html

Campionatul European s-a terminat, pofta de sport a rămas. Dar fotbalul nu mai e o soluţie. Căldura de afară îmbie mai degrabă la lene, iar tricourile tale put înfiorător a transpiraţie. Tu zici că e mirosul victoriei. Prietena ta se întreabă dacă nu cumva ai murit în timpul meciului şi acum te descompui.

Deci nu. Îţi trebuie alt sport, unul care să nu redefinească filosofia lui Descartes în „Put, deci exist". Unul răcoritor. De exemplu - polo.

Primul avantaj e că nu trebuie să alergi. Bine, înoţi de-ţi ies ochii, dar încearcă să nu mai fii atât de cârcotaş, ok? Furi mingea, pasezi (vezi că pasa nu e teleghidată, chiar trebuie să fii atent cum îţi mişti jucătorii), ajungi la poartă, fentezi, dai gol. Îţi tragi un pic sufletul în pauză şi revii la bălăceală. Iar furi mingea, ajungi în careu, te pregăteşti să tragi şi ai o revelaţie: Stai, băi, ca s-au schimbat porţile! Acum marchezi în partea opusă. Nu fi Nicoliţă, te-aştept la cealaltă portiţă, etc. samd. O fi apă peste tot în jur, dar chiar nu e cazul să te stropeşti singur.



PS: La ora când scriu aceste rânduri românii tocmai au terminat miuţa cu italienii. Daca stau să mă gândesc bine, e un rezultat istoric. Adică e exact ce-au făcut strămoşii noştri daci cu romanii la Tapae atunci când n-au luat bătaie.

■ **Jack The Ripper**

Acum te abonezi mult mai uşor la revistele tale preferate, plătind online cu cardul de credit şi completând online talonul de abonamente la adresa:

http://www.chip.ro/shop/abonamente/

Economisiţi până la 50% faţă de preţul de la chioşc (pentru abonament LEVEL 1 an)

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.



Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!



Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mailabonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

08/2008

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Mai puteţi comanda:

- ☐ CHIP Special - Securitate 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Website 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Office 2007 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Photoshop 9,98 lei
- ☐ Foto-Video digital (iunie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (mai 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (aprilie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (martie 2008) 10 lei
- ☐ PC-Practic iulie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic iunie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic mai 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic aprilie 2008 5,99 lei

Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: **http://www.chip.ro/shop/** Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs! Expediere revistelor comandate se va face după confirmarea intrării în bancă a ordinului de plată sau a mandatului poştal

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a Vogel Burda Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

Desktop Tower Defense

http://www.handdrawngames.com/DesktopTD/Game.asp

M-am hotărât, noi, gamerii, suntem deştepţi foc, ba chiar mai mult de atât.

De ce spun asta? Păi simplu, chiar şi pentru joculeţul acesta infim ai nevoie de minte şi încă multă.

Să vă exemplific:

Selectăm direct „medium", pentru că „easy" e pentru copii, şi ne trezim puşi în situaţia de a analiza un câmp de luptă, de a vedea costurile, de a ridica turnuri de apărare şi de a gândi o strategie. Nebunie.

Pornim lupta dintr-o singură mişcare, iar primul val



Trosneşte-ţi degetele, o să ai nevoie de ele!

de monştri cade secerat, anticipăm tipul de inamici care urmează să vină, timpul probabil în care o să apară, realizăm de ce avem nevoie, iar degetele noastre lucrează de zor. Turnurile se ridică măreţe, al doilea val de inamici cade şi el, upgradăm antiaerienele, judecata noastră se dovedeşte corectă, corelaţia mână-ochi-LCD este criminală, primul boss cade. Labirintul conceput logic este în picioare, iar monştrii nu prea mai au şanse. Punem pauză şi răspundem la telefon. Apoi revenim în forţă şi realizăm că devin din ce în ce mai puternici. Schimbăm tactica, dar nu mai e timp şi pierdem când mai erau doar 10 valuri de inamici.

Gândim o altă strategie, ne reorganizăm, reluăm jocul, reconstruim labirintul, de data asta cu două capete, începem să plimbăm monştrii, upgradăm, rezistăm, luptăm, învingem. Dar scorul nu este nici măcar aproape de cele mai bune.

Revenim, mărim viteza de reacţie, anticipăm tot jocul, grăbim valurile de monştri, învăţăm pe dinafară tipurile lor şi construcţia labirintului. Totul este perfecţionat, specializat, contraatacat, gândit.

Concluzia?

Jocul de faţă este cel mai bun înlocuitor de minesweeper existent, web based şi gratuit. Tot ce ai de făcut este să construieşti nişte turnuri cu banii puşi la dispoziţie pentru a opri din marşul lor monştrii care încearcă să traverseze terenul tău de joacă.

Deşi pare uşor, nu este. Monştrii au diferite proprietăţi, unii zboară, alţii sunt blindaţi, iar turnurile diferite


Trosneşte-ţi ochii, o să ai nevoie de ei!

puteri şi tipuri de foc, aeriene, terestre etc.

Valurile constante de monştri vor alege întotdeauna calea cea mai scurtă de a trece dintr-o parte în alta şi te vei trezi că te apuci să construieşti labirinturi întregi pentru a le îngreuna trecerea.

Fiecare schimbare în designul labirintului, a tipurilor de turnuri sau chiar a gradului de upgradare a acestora va modifica substanţial modul în care termini jocul şi te vei trezi mereu gândindu-te la o variantă mai bună.

Comunitatea din jurul acestui joc este imensă, iar filmuleţele cu variante de rezolvare cu punctaj mare zburdă pe YouTube. Să tot joci şi să-ţi strofoci mintea să treacă timpul mai repede să pleci acasă.

Că doar nu ne-om prosti începând să gândim aşa complex şi în viaţa de zi cu zi.

■ ncv

Questionaut

http://www.bbc.co.uk/schools/ks2bitesize/games/questionaut/

Aceste rânduri sunt dedicate celor trei oameni care ştiu ce înseamnă Amarita Design şi au jucat Samorost 1 şi 2. Mă întreb dacă Zapp o să fie de acord să ne facă grup.

Parcă pentru a ne mai alina greul pe care trebuie să-l suportăm până la Machinarium, BBC i-a angajat pe cehii cu tendinţe suprarealiste şi i-a rugat frumos să făurească un quizgame pentru copiii de până la 11 ani. Păstrând tiparul viselor lor, Jakub Dvorsky şi Vaclav Blin continuă saga astronauţilor asteroidali, de această dată eroul nostru plecând cu balonul în căutarea pălăriei prietenei lui. Se pare însă că aerostatele au o autonomie mică în spaţiu şi eroul se vede nevoit să oprească din planetoid în cometă pentru a realimenta cu gaz. Fiecare oprire se transformă într-un un mic puzzle point and click, urmat de un mic test de cultură generală, dat de locuitorii acestor lumi ciudate. Răspunsurile sunt se pare convertibile în carburant, iar după cinci răspunsuri corecte vom avea suficient pentru a mai urca un etaj, acolo unde ne aşteaptă o altă lume, dacă e posibil, mai ciudată decât cea anterioară.

Nu sunt decât opt astfel de viziuni, planete, fiecare cu temă proprie, de la ecologie la fizică, de la matematică la literatură, însă chiar şi aşa jocul pare un întreg. Se dă rotund.

De când nu aţi mai văzut cifre zburând?

Imaginile fantastice se împletesc cu muzica „dementă" (domn' Ghinea, ajutor, ce pun aici?), iar puzzle-urile interesante fac din acest flash o bijuterie. E o plăcere să citeşti chiar şi comentariile şi întrebările personajelor întâlnite, toate scrise într-o engleză pompoasă, cultă, care te va face să deschizi de câteva ori dicţionarul.

Nu pot decât să mă bucur că încă nu m-am făcut mare şi probabil mai am mulţi ani până la 11 pentru că aceste jocuri nu par să mă plictisească de loc. Ba chiar mai vreau.

Şi ce bine-ar fi ca toate testele şi tezele să fie aşa, ca o aventură. Să cobor din nacelă şi să vorbesc cu ştrumful de algebră care să-mi explice cum să fac fracţiile sau cu girafa de franceză care să…

„Hei! Nenea, trezeşte-te, eşti la serviciu!"

„Da, da, lasă-mă în pace, ţi-am spus de atâtea ori că plantele nu au picioare..."

■ ncv


This must be underwater love!



Am citit despre asta undeva!

PCCENTER.RO

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un set de căşti Altec Lansing UHP 336



Cine este producătorul jocului SBK08 Superbike World Championship?

a. Wardevil ☐

b. Fun Labs ☐

c. Milestone ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului SBK08 Superbike World Championship din acest număr al revistei.

AUGUST 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 septembrie2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna octombrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

PCCENTER.RO

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un set de boxe Altec Lansing VS2420



Pentru ce platformă este prezentat jocul Dracula: Origin în revista LEVEL?

a. Xbox 360 ☐

b. PlayStation 3 ☐

c. PC ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Dracula: Origin din acest număr al revistei.

AUGUST 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 septembrie2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna octombrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

PCCENTER.RO

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă 3 seturi de căşti Altec Lansing CHP121



Unde începe acţiunea din Alone in the Dark?

a. Gârcini ☐

b. Central Park ☐

c. Mount Marshmallow ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Alone in the Dark din acest număr al revistei.

AUGUST 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 septembrie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna octombrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Belkin TuneCast Auto 3



Iubesc călătoriile cu autoturismul. Pleci devreme de acasă, ai câteva sute de kilometri în față, drumul e aproape liber, o companie plăcută și fond sonor după gust. Dar ce facem atunci când brusc constați că melodiile de pe CD-urile din torpedou le știi pe de rost, iar recepția postului de radio favorit devine extrem de proastă? În cele mai multe cazuri, sistemul audio al mașinii nu dispune și de o intrare audio auxiliară sau de un conector USB, pentru a ne putea conecta și la alte surse audio atunci când apar astfel de situații. Norocoșii sunt rugați să își șteargă de pe față rânjetul malefic. Soluții există, nenumărate, însă totul se rezumă la costuri. Evident, cea mai bună variantă ar fi înlocuirea CD playerului, însă anumiți factori pot împiedica acest lucru. Și totuși, ce facem? Ei bine, apelăm la planul B. Mai nou, pe piață au apărut așa-numitele transmițătoare FM. Acestea sunt mici device-uri ce pot emite pe unde radio conținutul material audio din diverse surse. Recepționarea frecvenței acestora se face foarte simplu din casetofonul sau CD playerul mașinii și astfel orice MP3 player disponibil poate fi de mare ajutor. Calitatea transmisiei nu este întotdeauna foarte bună, însă cei de la Belkin profită de acest lucru și au lansat pe piață un astfel de device dedicat stăpânului iPod pentru a oferi un sunet cât mai plăcut. Belkin TuneCast Auto 3 se alimentează de la bricheta mașinii și, odată conectat la un iPod, puteți începe transmisia. Distanța de transmisie acoperită este de doar câțiva metri, însă suficientă cât să vă bucurați de un sunet de calitate al melodiilor preferate. În orașele mari unde există zeci de posturi de radio ce emit în bandă FM, funcția ClearScan inclusă în acest device scanează și caută cea mai bună frecvență liberă, unde riscul de interferențe cu posturile de radio este foarte mic. La nevoie, setarea frecvenței de emisie se poate face și manual, aceasta putând fi reglată în pași foarte mici. Frecvența de emisie este mereu vizibilă pe ecranul său LCD chiar și în condiții de iluminare foarte puternică, datorită contrastului foarte mare. Chiar dacă este vorba de o călătorie scurtă sau una foarte lungă, acumulatorul iPod-ul va fi în permanență alimentat cu energie prin intermediul acestui TuneCast Auto 3.

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preț:** 274 Lei



Nokia 7610 Supernova



Noua generație de mobile Supernova de la Nokia impresionează încă de la prima privire. Noul design, extrem de elegant, este menit să atragă ușor atenția și să completeze gama de surprize pe care cei de la Nokia doresc să le ofere clienților săi trendy cu această nouă colecție. Nokia 7610 Supernova dispune de o cameră foto de 3 megapixeli completată de un flash dual Led ce pune fotografiile într-o lumină mai bună, zoom digital 8x, funcție de TV out pentru a arăta lumii mult mai rapid și ușor capodoperele personale. Trend-ul pe care Nokia l-a impus pe piață acum câțiva ani s-a păstrat și la această colecție, existând posibilitatea de a vă personaliza pe parcurs telefonul cu „fețe" noi, compatibile cu terminalele din seria Xpress-On. Pentru internauți, Nokia 7610 Supernova vine cu un browser nou, restilizat și mai ușor de utilizat.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 98 x 48 x 15 mm
- Greutate: 99 grame
- Ecran: TFT – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 3 MP, 2048 x 1536 pixeli, autofocus
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, WMA, MP4
- Transfer date: GPRS, HSCSD, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Instant Messenger
- Bluetooth: DA, v2.0
- Port infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 860 mAh
- Stand-by: până la 300 de ore
- Talk time: maximum 5 ore

Intel Health Guide



Deşi sunt specializaţi pe producţia de procesoare, cei de la Intel vor să lanseze pe piaţă un nou device destinat celor care vor să se asigure că au o sănătate de fier. Practic, acest device face posibilă o comunicare directă şi rapidă între pacient şi doctorul său, existând posibilitatea ca acesta din urmă să poată chiar citi semnele vitale ale pacientului. În afară de consultaţiile „online", acest device poate fi programat ca reminder pentru a urma cât mai strict un anumit tratament. Totul e să îţi iei medicamentele la timp. Este interesant faptul că sistemul de operare ce rulează pe el este Windows XP. Producătorii garantează că securitatea datelor transmise între pacient şi doctor sunt luate în serios. Dacă aşa o fi în State, pentru România oare cum vor implementa un astfel de sistem încât pacientul să poată trimite doctorului şi alte „atenţii" în afară de banalele semne vitale:-?

Belkin Mouse Trap



Deşi denumirea ne duce cu gândul la un alt film, cei de la Belkin sunt mult mai practici şi sar în ajutorul celor care călătoresc foarte mult oferind un gen de mouse pad ce poate fi transformat uşor într-un fel de „portofel". Atunci când nu folosiţi PC-ul sau notebook-ul, acest pad poate fi strâns cu uşurinţă şi astfel anumite device-uri mai mărunte ca mouse-ul, pen drive-ul, cardurile de memorie sau MP3 playerul să fie depozitate la loc sigur. În acest fel ştii mereu că lucrurile mărunte le vei găsi mai uşor şi nu se vor mai amesteca cu ceea ce aveţi în genţi sau rucsacuri.

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 41 Lei



LG KC550

După cum era de aşteptat, cei de la LG ar fi putut continua seria lansărilor de telefoane de top. Ceva s-a întâmplat şi au scos pe piaţă un telefon destul de fiţos, dar la un preţ mai rezonabil. De unde s-au redus costurile? De exemplu, s-a păstrat camera foto de 5 megapixeli cu care ne-am obişnuit, dar au tăiat de pe listă bliţul cu xenon. Aşadar adio poze făcute pe seară. Au rămas, ce-i drept, reglajele de sensibilitate şi reglajele balansului de alb, însă cei obişnuiţi cu astfel de setări vor încerca marea cu sarea. Eh, e bună şi opţiunea AUTO. Alte reduceri? Nu mai avem internet. Fără Wi-Fi sau 3G. Poze şi filmuleţe upload-ate rapid pe net? Eh, întotdeauna rămâne varianta PC-ului. Dacă internetul mobil nu este ceva după care vă daţi în vânt, atunci puteţi apela la funcţiile de player. Aici „bagajul de cunoştinţe" a rămas neatins, aşadar orice fişier codat MP3, WAV, AAC+, MPEG4, H.263 sau H.264 poate fi redat. Partea proastă e că sunteţi obligaţi să folosiţi căştile standard, cu al lor conector personalizat. Colac peste pupăză, LG KC550 devine o alegere destul de inspirată... pentru buget.



Specificaţii

- Reţele: GSM GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 97 x 51 x 15 mm
- Greutate: 110 grame
- Ecran: TFT - 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, 2592 x 1944 pixeli, autofocus
- Sunet: Polifonic, MP3, WAV, AAC+, MPEG4, H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 900 mAh
- Stand-by: până la 450 de ore
- Talk time: maximum 6 ore

Asus P560

Multă lume devine din ce în ce mai atrasă de PDA-urile ce dispun şi de funcţii de telefon mobil, dar şi de cele de GPS. Aşa susţin şi cei de la Asus, care ne supun atenţiei noul model P560. Per ansamblu, pare un produs destul de reuşit, uşor, cu o grămadă de funcţii şi care, atunci când e nevoie, te poate duce exact acolo unde vrei. Ca sistem de operare, este folosită cea mai nouă versiune de Windows Mobile 6.1. Interesante sunt navigarea şi sistemul GPS. Asus P560 este livrat împreună cu un card SD de 512 MB ce conţine versiunea 6 a aplicaţiei IGO cu hărţi ce acoperă o bună parte din Europa. După cum e şi normal, ecranul său de 2,8 ţoli sensibil la atingere are o rezoluţie maximă de 320 x 240 pixeli. Memoria internă totalizează 256 MB de tip ROM şi 128 de tip RAM. Elementele de conectică sunt şi ele la datorie: receptor Wi-Fi, Bluetooth, 3G etc. Preţul? Ei bine, aici e loc de mai bine.



Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / UMTS 850 / UMTS 2100
- Dimensiuni: 116 x 64 x 13 mm
- Greutate: 120 grame
- Ecran: TFT – touchscreen – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 3 MP, 2048 x 1536 pixeli, autofocus
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, AAC+, WMA
- Transfer date: GPRS – class 10, HSCSD, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Suport Java: DA
- FM Radio Inclus: NU
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 2146 Lei

VTS Camera Car

De mici ne-au plăcut maşinuţele şi în special cele teleghidate. Eu unul eram înnebunit după aşa ceva. Acum, tehnologia este mână în mână cu moda aşa că au apărut modele noi de maşinuţe ce practic te fac să te simţi ca un pilot. Atracţia pentru astfel de machete este enormă, mai ales că ai posibilitatea să faci lucruri şi manevre pe care cu greu sau cu anumite riscuri le-ai face cu un autoturism în toată regula. Aşadar, noile maşinuţe dispun de o cameră video ce transmite wireless imaginile chiar din maşinuţă. Dacă telecomanda o ţinem în mâini, ei bine cu ajutorul unor ochelari speciali putem urmări drumul chiar de la nivelul asfaltului. Ba mai mult, ochelarii dispun şi de un senzor de mişcare ce comandă camera video să se rotească exact spre direcţia în care roteşte „şoferul" capul. Aşa da curse… spectaculoase. Şi, apropo, se vând ca pâinea caldă.







PC-ul de mare



Dacă nici în cele câteva zile de vacanţă la munte sau la mare nu vă puteţi despărţi de scumpul vostru calculator şi prea dragii voştri prieteni internauţi, ei bine să ştiţi că au apărut şi PC-urile subacvatice. Treaba e clară. Te dai cu colacul pe mare sau în piscină, te bronzezi bine şi... navighezi pe internet. Acest aşa-zis calculator se „ataşează" la colacul de plastic proaspăt umflat şi e gata de funcţionare. Nu trebuie să vă faceţi griji din pricina eventualelor probleme. El este închis ermetic, nu are cum să intre apă la „componente" şi, mai mult, la bază dispune chiar şi de un sistem de răcire, care în contact cu apa devine chiar eficient. Dotarea hardware este foarte bună, dispune de orice e nevoie, plus mici adăugiri: modul wireless, un mini panou pentru a capta puţină energie solară, un modul GPRS ca să ştiţi în permanenţă locaţia. Nu de alta, dar dacă eşti prea concentrat la ecran, curenţii marini te pot duce liniştit în larg. Acest gen de PC nu se foloseşte doar în apă. Poate fi utilizat fără probleme şi acasă, caz în care se pot ataşa alte accesorii: tastatură, un sistem audio etc. Sună bine acest PC amfibiu?

■ **BogdanS**



Puterea performanţei!

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra I6001 bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra I6001



Placă de bază:	Gigabyte LGA775
Procesor:	Intel® Core™ 2 Duo E8200
Memorie:	2048 MB DDR 2 667 MHz
HDD:	320 GB 7200 rpm
Unitate optică:	DVD±RW DL
Placă video:	ATI 2600PRO 512 MB
Tastatură:	Logitech
Maus:	Logitech
Card Reader:	16 în 1
Software:	BitDefender Ultra PRO Edition
Carcasă:	ATX - CHIEFTEC

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.



Say cheese !!!

Bagajele sunt gata? Totul e pregătit de vacanță? Întotdeauna e ceva ce trebuie pregătit în ultimul moment. Hmm, ce ziceți de o cameră foto? Una mică, compactă, acceptabilă ca preț, care să ofere o calitate bună a fotografiilor și, evident, să fie ușor de folosit. Pentru cine vrea să se rătăcească printre opțiuni, o astfel de cameră este alegerea cea mai bună. De ce anume ar trebuie să ținem cont când achiziționăm un astfel de produs? În primul rând, să aibă o greutate medie, nici prea ușoară, dar nici prea grea. Dacă ar fi prea grea, ar deveni incomodă în călătorie, însă dacă e prea ușoară, devine prea instabilă în timpul fotografierii. Ar mai trebui ținut cont de capacitatea acumulatorilor: dispune sau nu de acumulatori proprii sau funcționează și cu cei standard. Un acumulator propriu pune probleme dacă călătoriți mult și nu aveți acces prea des la o sursă de curent. Un acumulator standard poate fi „înlocuit" oricând cu un alt model sau chiar cu baterii. Important e să fii în acțiune. Ergonomia contează foarte mult. Sunt importante modul cum sunt amplasate butoanele, felul în care o ții în mână. Ca o ultimă sugestie, întotdeauna achiziționați un card de memorie de capacitate destul de mare și cu o rată de scriere foarte bună. O fotografie la rezoluția maximă a camerei (7-8 megapixeli) ocupă destul de mult spațiu, așa că e bine să eliminați din start timpii de așteptare. În concluzie, să vedem concurenții...

■ **BogdanS**

Canon PowerShot A590 IS

1

În doar câteva cuvinte, această cameră oferă o calitate foarte bună a imaginii. Se pot face destul de multe reglaje în mod manual, dar are o latența măricică dacă vreți să fotografiați poze una după alta folosind în același timp și blițul. Stabilizatorul de imagine pare a fi extrem de util atunci când fotografiați cu zoom mare.

SPECIFICAȚII:
Rezoluție: 8 Megapixeli
Zoom Optic: 4X
Display: TFT - 2,5 inchi



Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preț:** 566 Lei

Panasonic Lumix DMC-LZ8

2

Panasonic nu se dezminte atunci când vine vorba de camere foto compacte. Seria Lumix este una foarte reușită, oferind o calitate foarte bună a fotografiilor chiar și atunci când folosiți funcția „Auto". O fi oare și datorită lentilelor Leica sau poate datorită funcției de detecție a feței? Oricum, merită atenția voastră.

SPECIFICAȚII:
Rezoluție: 8,1 megapixeli
Zoom Optic: 5X
Display: TFT - 2,5 inchi



Ofertant: Partenerii Panasonic, **Preț:** 548 Lei

Nikon Coolpix L12

3

O parte destul de mare din logistica camerelor profesionale se găsește și în acest model. Meniurile oferă o șarjă bună de setări, însă de multe ori parcă e mai bine să folosim setările predefinite. La pozele de grup, nu uitați să activați funcția de detecție a feței!

SPECIFICAȚII:
Rezoluție: 7,1 megapixeli
Zoom Optic: 3X
Display: TFT – 2,5 inchi



Ofertant: PCCenter.ro, **Preț:** 518 Lei

Samsung Digimax L74Wide

După cum îi zice denumirea, acest model iese în evidență atunci când e vorba de fotografii de grup, peisaje sau lucruri înalte. Datorită lentilelor incluse, acest gen de fotografii pot cuprinde mult mai multă informație decât în mod obișnuit, ducând și la o utilizare mult mai simplă a aparatului.

4



SPECIFICAȚII:
Rezoluție: 7,2 megapixeli
Zoom Optic: 3,6X
Display: TFT – 3 inchi

Ofertant: Deck Computers Internațional, **Preț:** 579 Lei

Ricoh Caplio R6

5

O cameră ce ține cu siguranță pasul cu dezvoltarea tehnologică. Seria R6 a celor de la Ricoh este cu adevărat deosebită. În afară de rezoluția senzorului său optic ceva mai mare, mai este capabilă să recunoască și fețele subiecților. În acest caz, se ajustează automat contrastul, luminozitatea și focusul pentru a rezulta fotografii cât mai realiste, indiferent de condițiile de iluminare.



SPECIFICAȚII:
Rezoluție: 7,24 megapixeli
Zoom Optic: 7,1X
Display: TFT – 2,7 inch

Ofertant: Partenerii Ricoh, **Preț:** 599 Lei

Kodak EasyShare Z1285

Dacă aveți în plan să realizați multe cadre de aproape sau peisaje, această cameră foto este soluția potrivită. Datorită senzorului său de rezoluție foarte mare, se pot obține fotografii reușite. De asemenea se pot realiza și fotografii panoramice, efect obținut cu ajutorul unei funcții incluse în meniu. Din păcate, șchiopătează la setări mai mari ale valorii ISO la capitolul zgomot sau artefacte.

6



SPECIFICAȚII:
Rezoluție: 12,1 megapixeli
Zoom Optic: 5X
Display: TFT – 2,5 inch

Ofertant: Partenerii Kodak, **Preț:** 507 Lei

Pentax Optio V10

Îmi place acest model de cameră foto, mai ales datorită greutății și dimensiunilor sale foarte reduse și deoarece este deosebit de ușor de folosit. Făcând parte mai degrabă din clasa ultra compactelor, Pentax Optio V10 este o alegere inspirată pentru cei care își doresc să fotografieze orice lucru pe unde trec. Simplu.

7

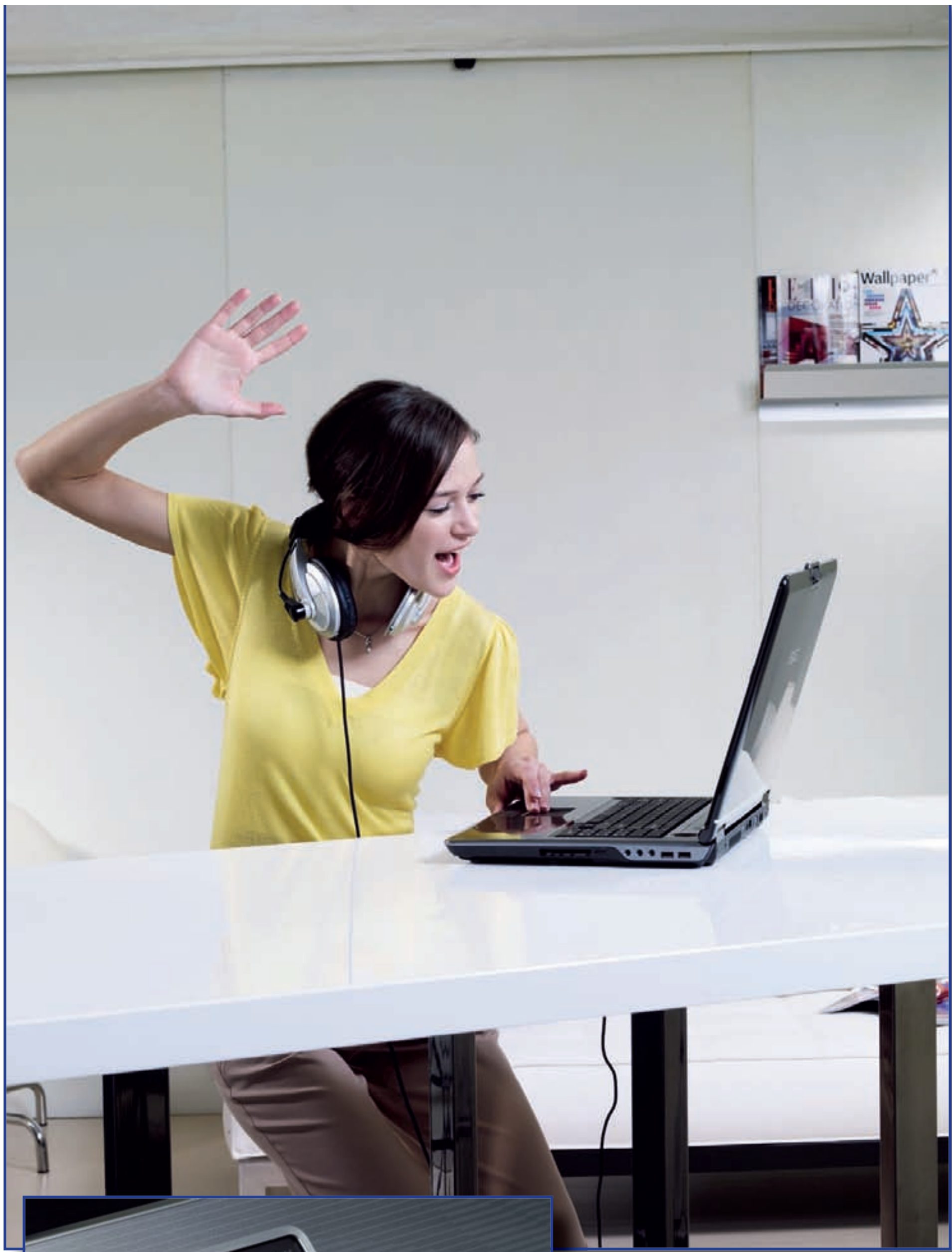


SPECIFICAȚII:
Rezoluție: 8 megapixeli
Zoom Optic: 3X
Display: TFT – 3 inch

Ofertant: Partenerii Pentax, **Preț:** 559 Lei

Asus M70

Îți place să te joci... liber?



Computerele de tip desktop pierd teren pe zi ce trece, poate chiar mai repede decât ne-am fi așteptat. Multă lume încearcă să scape de cutiile enorme de la colțurile birourilor, consumatoare de energie și generatoare de zgomot și căldură. În ziua de azi, din ce în ce mai multe dispozitive tind spre extreme. Unele aparate tind să devină foarte mici, altele... foarte mari. Așa se întâmplă și cu tehnica de calcul. În cazul nostru, vorbim de o oarecare miniaturizare. Au apărut notebook-urile de tip desktop replacement, destul de grele pentru a fi cărate peste tot cu noi, dar suficient de puternice pentru a ne face rapid și ușor treburile zilnice. Pentru a intra în acest clasament, un laptop trebuie în primul rând trebuie să dispună de o dotare extra față de un notebook obișnuit, iar în al doilea rând, de o putere mult mai mare de calcul. Procesoarele să fie mult mai capabile pentru lucrul de zi cu zi și cipurile grafice dintre cele mai nervoase. Cu ce mai condimentăm un astfel de sistem? Un ecran cât mai mare și mai cuprinzător și o capacitate de stocare satisfăcătoare. Din punctul meu de vedere, noul Asus M70 trece cu brio peste aceste teste. Din punct de vedere al dimensiunilor și al greutății, cu siguranță intră în această zonă. În ceea ce privește dotarea, ei bine, aici ia nota maximă. Noul Asus M70 îți oferă orice ai avea nevoie: interfață HDMI, port serial extern, rețea Ethernet gigabit, rețea wireless compatibilă cu standardele B, G și N, senzor Bluetooth, webcam încorporat în monitor, un sistem audio Altec Lansing ce încorporează chiar și un mic subwoofer, FireWire, cititor de carduri. Puterea de calcul pică în atribuțiile unui procesor Intel Core 2 Duo T9300 ce rulează la frecvența de 2,5 GHz. Surprinzător, dar pe acest Asus M70 sistemul Windows Vista Ultima ce vine preinstalat se mișcă foarte lejer. Să fie oare datorită celor 4 GB de memorie DDR2 instalați? Eu bănuiesc că da. Pentru că se vrea a fi un sistem multimedia, stocarea datelor se face pe un HDD Hitachi ce oferă o capacitate de stocare de 500 GB, evident interfațați pe o magistrală de tip Serial SATA II. Pe viitor, doritorii pot extinde această capacitate cu instalarea unui al doilea HDD chiar în interiorul notebook-ului.

Grafica mănâncă zilele oricărui gamer, motiv pentru care Asus M70 include un chipset grafic Ati Radeon HD3470 ce dispune de o memorie proprie VRAM de 256 MB. Monitorul este unul de 17 țoli, însă oferă o rezoluție nativă full HD, adică 1920 x 1080. Unitatea optică este doar un DVD writer cu posibilitatea de a inscripționa și discuri de tip LightScribe. În condițiile în care doriți să folosiți notebook-ul și pe post de centru multimedia, producătorii vă pot pune la dispoziție și o unitate optică de tip Blu-Ray pentru a vă bucura la maximum de calitatea audio/video oferită pe aceste medii de stocare.

Pentru că acest notebook poate prelua rolul de PC al casei, vă proteja datele stocate în el într-un mod cât mai sigur apelând la sistemul de autentificare pe bază de amprentă inclus de către producători. Parolele mai pot fi aflate sau chiar ghicite, însă amprenta e o semnătură unică.

După cum era de așteptat, un astfel de sistem este livrat împreună cu o suită numeroasă de aplicații și utilitare. Pentru a nu „irosi" inutil o bună parte din resursele sistemului, vă recomand totuși să le dezinstalați pe acelea de care nu aveți nevoie.







Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preț:** 6199 Lei

Belkin Switch2

Doi dintr-un foc

Indiferent de dimensiunile lui, un switch KVM prinde bine pe biroul oricui, în special al celor care sunt nevoiţi să utilizeze două sau mai mult PC-uri. Bineînţeles, există o multitudine de modele care facilitează acest lucru în „multitasking" cu mai multe PC-uri, însă modelul Switch2 al celor de la Belkin are acel ceva în plus. În primul rând, designul. Este foarte compact şi special conceput pentru a se integra uşor în peisaj. Toată povestea cu cablurile şi nebunia ce rezultă din montarea unui astfel de device poate fi uitată sau cel puţin ascunsă, deoarece baza principală poate fi montată undeva sub birou, în timp ce comutarea între cele două PC-uri se face doar prin apăsarea unui buton de pe telecomanda cu fir inclusă în kit, care rămâne la vedere. În cazul acestui model, conectica este mai simplă, deoarece se foloseşte ca interfaţă de conectare câte un port USB pentru fiecare PC. Conectarea se face rapid, fără a fi nevoie de instalări de driver-e, şi se poate lucra până la rezoluţia maximă de 2048 x 1536. Dacă un KVM vă poate face viaţa mai uşoară prin folosirea unui singur monitor, a unei tastaturi şi a unui mouse, atunci de ce să nu folosiţi şi un singur sistem audio? Cu Belkin Swith2 se poate comuta şi partea de sunet între cele două calculatoare.



Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 246 Lei

iriver Volcano T7

Sistem audio sensibil la atingere

Cel mai recent model de player digital lansat sub semnătura celor de la iriver atrage atenţia. Noul T7 are dimensiuni asemănătoare cu ale unui USB flash drive obişnuit, însă în spatele unei carcase de plastic uşor matisate se găsesc 2 GB de memorie flash şi un procesor audio cum numai cei de la iriver îl fac. În ciuda dimensiunilor sale reduse, ecranul său OLED de doar un ţol pare destul de mare. Navigarea prin meniuri şi realizarea anumitor setări se pot face foarte uşor. Nu acelaşi lucru pot spune despre butoanele de control (play, stop, înainte, înapoi). Acestea sunt evidenţiate doar prin desenarea simbolurilor standard şi sunt extrem de sensibile la atingere. Iniţial, trebuie să vă obişnuiţi să-l folosiţi cu atenţie. Transferul de informaţii se face prin interfaţa USB, care în cazul acestui player apare prin simpla apăsare a unui buton. Odată apăsat, din baza lui T7 iese la vedere conectorul USB mult prea elegant pentru a nu fi băgat în seamă. Deşi dimensiunile sale destul de reduse permit rapid şi conectarea lui la porturile USB ale PC-ului, producătorii au inclus în pachet şi un mic cablu cu rol de prelungitor USB. Calitatea audiţiei oferită de căştile din dotare este rezonabilă, destul de ridicată faţă de medie, însă obţine un scor bun în ceea ce priveşte raportul preţ/calitate.

Ofertant: PCCenter.ro, **Telefon:** 021-316.82.00, **Preţ:** 159 Lei



Hercules Mobile DJ MP3



Ofertant: Ubi Soft România, **Telefon:** 0215690600, **Preţ:** 245 Lei

Adu distracţia la tine acasă

După cum sugerează şi numele, acest device se adresează pasionaţilor de muzică, adică acelor persoane care ascultă şi bat ritmul la orice melodie. Cei de la Hercules au dat tonul cu ceva timp în urmă cu câteva modele de mixere digitale destinate DJ-ilor sau celor care vor să intre în această branşă. De această dată avem însă la îndemână tot un astfel de mixer ceva mai mic ca dimensiuni, însă wireless. Cel mai bine poţi să simţi atmosfera de distracţie dacă eşti chiar în mijlocul ei, oriunde ar fi aceasta. Acest mixer portabil oferă controller-ele de bază în ale muncii de DJ. Include şi un display pe care sunt afişate detalii despre melodii, minutele trecute sau rămase din acestea, bătăile pe minut sau alte informaţii esenţiale. Pentru că acţiunea din jurul tău poate atinge cote incendiare, se poate apela fără reţineri la funcţii ce pot realiza automat link-urile între melodii şi astfel să aveţi un mixaj fluent. E cool să fii pe... ritm.



Genius iLook 325T

Comunicare flexibilă

În majoritatea cazurilor când se poartă o discuție pe internet și la mijloc intervine un web cam, automat luăm poziția mumiei: mișcări foarte lente, nu prea ample și deosebit de obositoare. Nu știu de unde vine acest comportament, însă ce nu face și sacrifică omul pentru a fi în centrul atenției... sau al imaginii... Genius iLook 325T este un webcam mai interesant, ce ne poate scăpa de aceste probleme. Senzorul său de 1.3 megapixeli poate fi ghidat fără probleme în așa fel încât să fim mereu pe sticlă. Datorită unor angrenaje, camera se poate mișca pe toate cele trei axe automat sau comandată din telecomandă. Camera poate fi programată prin intermediul unei aplicații proprietare să vă recunoască caracteristicile și astfel, indiferent de mișcările pe care le facem în fața ecranului, avem siguranța că interlocutorii noștri ne vor urmări fără întrerupere. Avantajul tehnicii.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-402.22.92, **Preț:** 166 Lei

Belkin Powerline AV Networking Adapter

Același gust, dar într-o rețetă nouă

Datorită concurenței, tehnologia avansează într-un mod galopant. Noi, consumatorii, nu avem decât de profitat din acest lucru și în fiecare zi apare ceva ce ne poate face viața și mai ușoară. După cum e de așteptat, multe dintre device-urile actuale sau cele care vor apărea vor fi neapărat interconectate. Toată lumea comunică cu toată lumea și asta implică o rețea Ethernet, indiferent de infrastructura folosită, cu sau fără fire. Problema celor fără fir e știută: siguranță mai mică, rate de transfer mai scăzute, ușor influențabile de condițiile meteo etc. Comunicațiile pe fir sunt însă mult mai rapide, mai sigure și... mai greu de întreținut. Din moment ce în locuința noastră crește numărul echipamentelor conectate, suntem obligați să trasăm noi fire, noi probleme.

Alternativa? Rețelele de curent electric, ce sunt deja trasate prin toată casa pot fi folosite și pentru a transporta date. Astfel de echipamente am mai testat de-a lungul vremii, însă rezultatele au fost mai puțin satisfăcătoare. Nu același lucru aș putea spune și despre soluția Powerline AV Networking a celor de la Belkin. Indiferent că e vorba de o tehnologie mai nouă sau de o implementare mai bună, performanțele sunt surprinzătoare. Cu acest kit am reușit transferul unor date între două PC-uri aflate în camere diferite la o rată de transfer cuprinsă între 7 – 9 MB/s. O valoare foarte bună, excelentă aș putea spune, dacă ne gândim că aceste valori abia pot fi atinse cu unele switch-uri… mai ieftine, ca să nu dăm nume. Configurarea echipamentelor se face extrem de simplu și doar atunci când e nevoie. Cu ajutorul ledurilor colorate de pe suprafața echipamentelor, se pot diagnostica rapid starea conexiunii și rata de transfer cu care cele două echipamente s-au interconectat. Pe parcurs se mai pot adăuga astfel de dispozitive, însă trebuie urmată o anumită procedură, ce implică chiar și schimbarea automată a cheilor de criptare pe 128 de biți ce sunt folosite pentru a proteja datele ce sunt transmise. Și uite așa am scăpat de cabluri extra.

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preț:** 584 Lei





Hercules i-XPS 250

A new Ipod best friend

Din ce în ce mai mulți producători adaugă în portofoliul lor echipamente audio compatibile cu iPod-urile. Se pare că e un trend de care foarte mulți încearcă să profite. Așa a luat naștere și noul Hercules iXPS 250, un sistem audio 2.1 ce oferă o putere maximă de 25 de wați RMS. Distribuția e simplă, 2 x 5 wați pe cei doi sateliți și restul de 15 wați luați în primire de subwoofer-ul încorporat. Se acceptă o varietate de modele de iPod grație diferitelor tipuri de adaptoare, iar pentru lucruri extra se poate apela la intrarea audio auxiliară la care se poate lega și un player mai clasic cu ieșire audio de căști. Funcțiile principale pot fi reglate dintr-o mini-telecomandă, foarte ușor de utilizat.

În ciuda dimensiunilor sale reduse, acest sistem audio poate genera un volum destul de mare și cu puține distorsiuni. Totuși boxele se simt la adevărata lor valoare pe melodiile în care sunetele medii sunt predominante.

Ofertant: Ubi Soft România, **Telefon:** 0215690600, **Preț:** 260 Lei

HP Photosmart A826

Colorata, imediat e gata!!!



A venit vara, vacanțele și concediile sunt în toi, iar toată lumea face fotografii. O bună parte din fotografiile realizate vor fi salvate și pe hârtie în formatul clasic pentru a fi mai ușor de aranjat în albumele foto. Cea mai recentă realizare a celor de la HP în materie de imprimante foto compacte este acest model A826. Designul său este ușor neobișnuit pentru o imprimantă, însă tocmai acest lucru o face mai atractivă. Datorită ecranului său enorm de tip touch screen și funcțiilor predefinite editarea, prelucrarea și imprimarea fotografiilor sunt o joacă de copii. Imediat sub acest ecran este amplasat un cititor de carduri ce facilitează accesul la fotografiile proaspăt realizate. Fiind o imprimantă de mici dimensiuni, automat și cartușele cu cerneală sunt mai reduse, dar suficient cât să se poată realiza o serie de aproximativ 55 de fotografii cu un singur set. Calitatea imprimării este bună, satisfăcătoare, ținând cont că tipărirea se realizează cu cartușe ce conțin doar culorile de bază. Viteza de imprimare este rezonabilă, aproximativ 2,5 fotografii format standard 4 x 6 într-un minut, ținând cont că vorbim de o imprimantă foto utilizabilă acasă și nu în laboratoarele foto profesionale.

Ofertant: HP Interactive Center, **Telefon:** 021-300.20.82, **Preț:** 656 Lei



Belkin SurgeMaster Gold Series

Baza bună...

Un consum tot mai mare de electricitate poate cauza anumite probleme. De cele mai multe ori, clienții finali au de suferit, în special echipamentele electronice ale acestora. Dacă însă folosim televizorul pe lămpi de pe timpul bunicii sau magnetofonul primit în dar acum zeci de ani, poate că nu e o problemă foarte mare, însă atunci când în casă ți-ai instalat cel mai Hi-Fi sistem audio alături de o plasmă de toată frumusețea sau cel mai șmecher PC, parcă te doare sufletul când vezi cum variază curentul electric prin prize. Pentru a preîntâmpina o tragedie, cei de la Belkin pun la dispoziție prelungitoare ce au rolul de a vă proteja echipamentele electronice de incidente nedorite. În funcție de modelul pe care îl achiziționați, automat veți primi și o asigurare a bunurilor conectate la el în limita unei valori. De exemplu, acest model „gold" oferă protecție la supratensiuni de până la 90000 de amperi, filtrare a zgomotului de rețea până la 75 dB pentru 7 prize de curent de tip schuko, 2 linii de telefon și una pentru modemul de cablu. Indiferent de valoarea acestora, garanția echipamentelor conectate la această priză este acordată pe o perioadă nelimitată. O asigurare te scapă întotdeauna de bătăi de cap.

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preț:** 169 Lei

Asus AX-112W

Vorbesc, deci există



Deși la prima vedere pare un banal router, ei bine situația nu e chiar așa. El vă poate fi de un real folos atunci când plecați în călătorii sau excursii în afara țării. Dacă de exemplu ajungeți într-o locație în care există conexiune la internet, vă puteți instala acest router pentru a partaja respectiva conexiune, dar, și aici este găselnița celor de la Asus, și pentru a vă bucura de costuri reduse ale facturii de telefon. Acest router wireless de dimensiuni foarte mici dispune de o funcție ce vă poate ajuta să realizați și o conexiune telefonică de tip VOIP cu un echipament asemănător de acasă sau cu unul din serverele unor companii ce oferă astfel de servicii (în genul celor de la Skype). În acest fel vă puteți reduce drastic cheltuielile telefonice în regim de roaming.

Pe de altă parte, dacă sunteți o persoană care obișnuiește să înroșească firele telefoanelor, vă puteți instala chiar și acasă un astfel de router wireless cu funcție de VOIP pentru a sta la povești cu prietenii. Convenabil, nu?

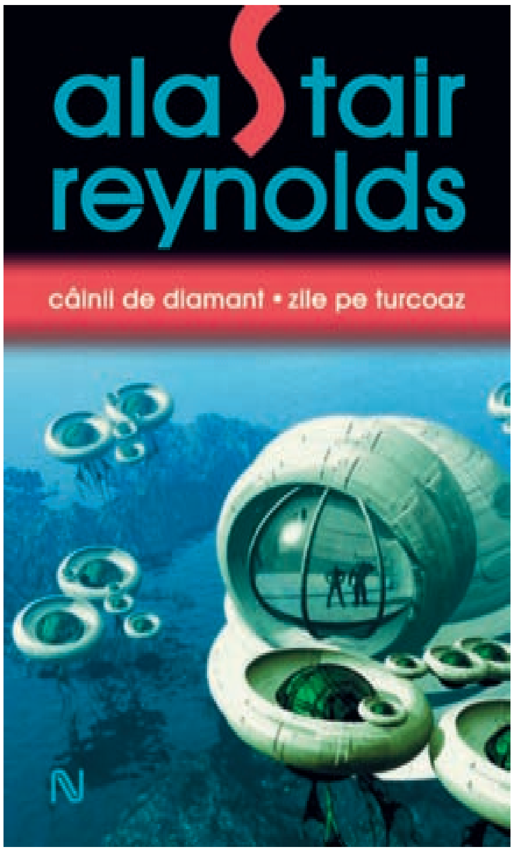
Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-402.22.92, **Preț:** 189 Lei

Titlu: Câinii de diamant. Zile pe Turcoaz

Autor: Alastair Reynolds

Colecție: Suspans

Traducător: Adriana Mosoiu



Pagină de autor: Alastair Reynolds s-a născut în 1966 în Barry, în sudul Țării Galilor. A absolvit astronomia la Newcastle, obținând doctoratul în același domeniu la St Andrews, în Scoția. A debutat cu povestiri SF în 1990, iar în 1991, după terminarea terminarea studiilor, a plecat în Olanda pentru a lucra în Agenția Spațială Europeană, unde a activat până în 2004, când s-a dedicat în totalitate scrisului. În 2008, a revenit în Țara Galilor. Autor de space opera cu elemente de hard SF, Alastair Reynolds se bazează pe cunoștințele sale profesioniste de fizică și astronomie, care-i îngăduie să extrapoleze tehnologii viitoare în termeni consecvenți cu știința actuală. În 2001, romanul său Chasm City (al doilea din seria Revelation Space) a fost răsplătit cu premiul British SF. Seria Revelation Space are cinci volume, două nuvele (cuprinse în volumul de față) și opt povestiri, care urmăresc istoria speciei umane într-un viitor situat peste trei sute de ani.

Câinii de diamant. Zile pe Turcoaz sunt două nuvele magistrale, care se înscriu în seria Spațiul Revelațiilor (Revelation Space).

Câini de diamant sau ogari cu pielea de diamant se profilează la capătul expediției conduse de Roland Childe.

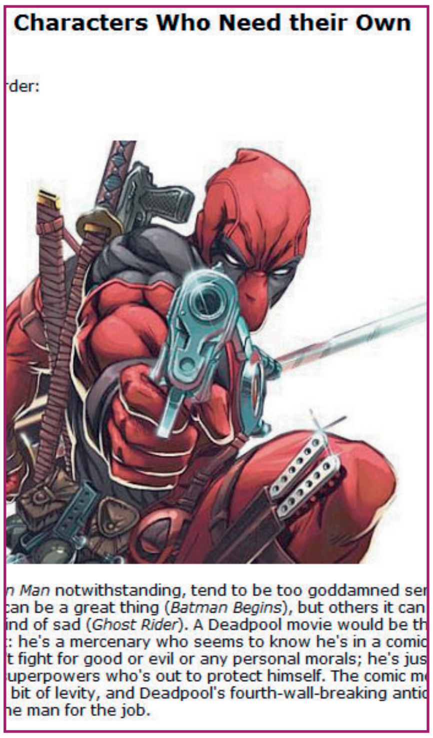
Pentru a afla secretele Turnului Sângeros, Roland Childe organizează o expediție pe îndepărtata și arida planetă Golgotha. Turnul este un loc grotesc, o fuziune între animal și mașină, iar cei care s-au aventurat acolo nu au mai ieșit niciodată. În Turn, membrii echipajului sunt confruntați cu enigme matematice și sunt obligați să își înlocuiască membrele și procesele mentale cu dispozitive cibernetice, ca metodă de adaptare la regulile mereu schimbătoare ale jocului mortal condus de Turn.

Naqi Okpik de pe planeta Turcoaz își pierde sora în oceanul viu, format dintr-o comunitate de micro-organisme ale Jonglerilor Minții, care fac din Turcoaz o vastă arhivă de minți statice. Microorganismele se infiltrează în tot corpul, îl inundă cu o stare de beatitudine chimică, reface conexiunile neurale, permițând ca o parte tot mai mare din conștiința plonjorilor să se strecoare în gherghelul vast al oceanului, în imensa conștiință colectivă. Sosirea unei nave de ultranauți va bulversa viața comunității, iar Naqi se va contopi cu oceanul în încercarea de a-și regăsi sora și de a salva lumea lor de la distrugere.

Turnul și oceanul sunt relicve ale Jonglerilor Minții, o entitate interstelară din Spațiul Revelațiilor.

www.bamkapow.com/ten-marvel-characters-who-need-their-own-movies-1481-p.html

Nu mai este cazul să te ascuzi după deget. Știu că în momentul în care ești singur acasă te îmbraci în iegări, îți legi o basma de gât și te joci de-a Sailor Moon, deși ai mustață. Te-am văzut! Știu că eroul tău din benzile desenate este un necunoscut care poate să controleze melcii de apă și ar putea să cucerească lumea dacă ar vrea. Știu că ești supărat foc de faptul că nu i se dă importanță și ai vrea ca și el să își facă un nume printr-un film cu super eroi. Ei bine, află că nu ești singurul. Mai sunt ceva terminați care au făcut petiții ca personajele lor favorite să se bucure de un film de buget mare și care să îi arate lui Supărmen că de fapt joacă la pitici. Intră pe site-ul din titlu și vei afla care sunt aceștia. Pe mine m-a dat gata Ant-Man.

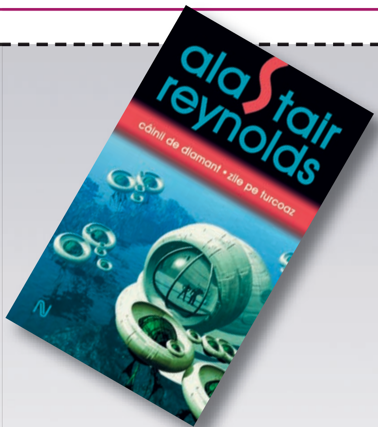


CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă una dintre cele cinci cărți Câinii de diamant. Zile pe Turcoaz de Alastair Reynolds răspunzând la întrebarea:

Cum se mai numesc câinii de diamant?

- Dalmațieni cibernetici ☐
- Ogari cu pielea de diamant ☐
- Câini de prăsilă ☐



Nume, prenume ______

Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______

Cod Poștal ______ Județ ______

Telefon ______ e-mail ______

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 septembrie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna octombrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

www.digitaldreamdoor.com/pages/best_guitarriff.html



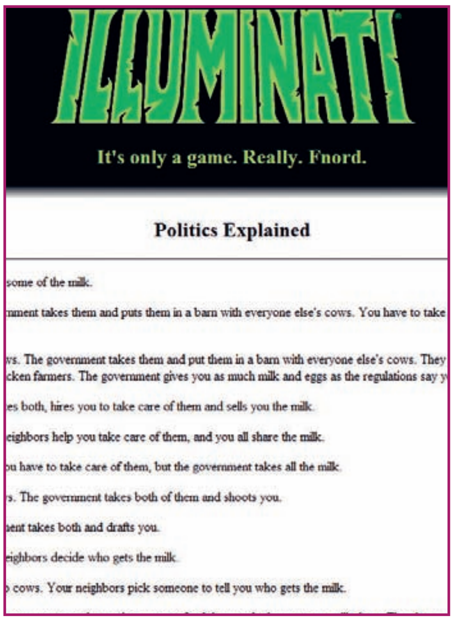
Dintotdeauna i-ai invidiat pe indivizii ăia pletoşi şi sensibili care, datorită unei chitare, au lumea la picioare. Tu stăteai în casă şi te jucai Solitaire ba cu stânga, ba cu dreapta, pe când lor le cădeau fetele în braţe doar pentru că ştiau să cânte Melc, melc, codobelc pe două corzi. Ce, tu nu eşti om? Tu nu meriţi aşa ceva? Dar acum eşti mare, ai net, îţi permiţi o chitară că deh… programming pays. Mai trebuie doar să ştii care sunt cele mai tari riff-uri de chitară. Intră pe site-ul prezentat în titlu şi vei descoperi o sută dintre cel mai bine văzute riff-uri pe chitară ale tuturor timpurilor. Majoritatea dintre ele au şi un link către YouTube, unde poţi vedea maeştrii la muncă. Nu dispera dacă nu îţi ies în primii trei ani de încercări. Nimeni nu a zis că va fi uşor. Mai ales că dacă aveai talent la cântat, nu ajungeai să scrii la calculator fără a te uita la tastatură. Şi nu, nu este acelaşi lucru.

www.everlastingtattoo.com



Ca toţi ăştia care nu au nimic special şi pe care nimeni nu îi bagă în seamă, ai vrea să faci ceva în urma căruia lumea să ştie cine eşti. Dar cum nimic inteligent nu îţi vine în minte, singurul lucru care îţi rămâne este să îţi distrugi epiderma cu unul dintre acele îndrăgite sau îndrăcite, nu ştiu cum e mai bine spus, tatuaje. Iată cum a venit ideea. O să te înţepi de două sute doişpemii de ori cu un ac mâzgălit cu cerneală şi o să îţi desenezi o panteră, un trandafir şi un craniu. Dacă se poate, toate deodată şi făcute cu un ac înmuiat în pastă de creion chimic. Oricum, dacă alea sunt deja făcute şi totuşi mai ai loc pe corp pentru altele, este timpul să te uiţi pe everlastingtattoo.com, unde nişte artişti şi-au postat unele dintre cele mai reuşite creaţii ale lor. Aşa că poţi să furi meserie de la ei.

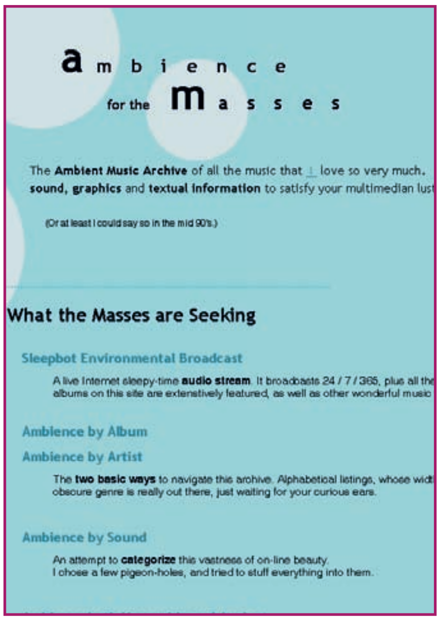
www.sjgames.com/illuminati/politics.html



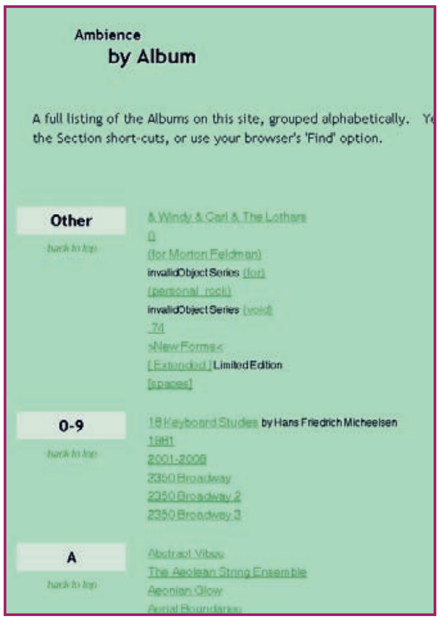
Ca toţi tinerii emancipaţi din ziua de azi, te pricepi la politică. Şi îţi dai cu presupusul şi oferi soluţii şi te certi cu cei mai prostănaci care cred în teoria conspiraţiei. Adică te baţi cu cărămida în piept fără să ai mare habar totuşi despre ce şi cum se învârte pentru ca ei să aibă tot timpul cu trei lei mai mult ca tine. Şi până la urmă cui îi pasă? Ştii exact atâta politică şi ai tot atâtea idei despre ce înseamnă cât să nu rămâi cu gura căscată la o bere cu un student de la Gheorghe Gheorgiu Dej. Ar fi fain să poţi să ştii mai mult. Că de, informaţia înseamnă putere. Aşa că aruncă un ochi pe site-ul din titlu pentru a vedea în explicaţii simple, pentru ca oricine să înţeleagă, ce este politica. Evident, vorbim despre politica lor, nu despre politica noastră. Ai noştri sunt nişte bandiţi, dom'le! Eu cu cine votez?!

www.sleepbot.com/ambience

Dacă eşti unul dintre cei care stau muuultă vreme la calculator pentru a pune la cale o revoluţie pe internet sau pentru a descoperi secretul lui Bachus, mai mult ca sigur că trebuie să îţi bâzâie şi ceva muzică în urechi. Nu eşti dispus tot timpul să asculţi ceva cu versuri care te pot distrage de la activitate în mod constant, aşa că te retragi în muzica ambientală. Pentru cei care nu ştiu ce înseamnă, tot ce pot spune



este că muzica ambientală este alcătuită din tot felul de zgomote pacifiste luate de prin natură şi aliniate cât de cât armonios pe un fond muzical extrem de liniştit. Senzaţia ce se obţine este una de pace şi seninătate ce te poate ajuta în muncă. Dacă nu ştii unde se poate asculta o asemenea muzică, intră pe www.sleepbot.com/ambience şi de acolo poţi să îţi alegi tot ce vrei. Ah, mai funcţionează foarte bine în momentele de meditaţie la care se ajunge în weed time.





Imagine trimisă de xtreme –boy Claie peste grămadă.



Imagine trimisă de ionutz23 the gamer
Asta o să doară.



Imagine trimisă de gicuking
Am făcut şi eu d-astea la Yoga.



Imagine trimisă de xtreme –boy
Domnilor, treziţi-vă! Sforăiţi prea tare.



Imagine trimisă de fanKoniec
Mortierele îţi dau aripi.



Imagine trimisă de Carez Alex
Ultimul model de Mercedes.



Imagine trimisă de ionutz23 the gamer
La Euro n-a făcut nimic şi-acum îşi rupe piciorul.

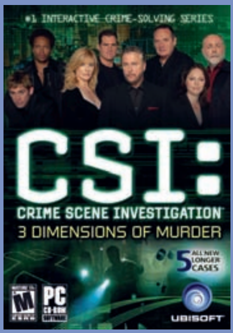
Câştigătorul din acest număr este xtreme-boy.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un joc CSI: 3 Dimensions of Murder pentru PC



Care este alternativa pentru jocul Rail Simulator?

a. Starship Troopers ☐
b. Gara de Nord ☐
c. Bike Simulator 2009 ☐

Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găsești în review-ul jocului Rail Simulator din acestui număr al revistei.

AUGUST 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 septembrie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna octombrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ȘI

Hercules

Câștigă un set de boxe Hercules XPS 2.1 12



În câte weekend-uri se desfășoară etapele din Superbike?

a. Un singur weekend ☐
b. Două Weekend-uri ☐
c. Niciun weekend ☐

Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găsești în review-ul jocului SBK08 Superbike World Championship din acest număr al revistei.

AUGUST 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 septembrie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna octombrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un DVD cu filmul Bee Movie



Care este numele armăsarului lui Conan din Ultima noapte a lui Conan Berarul?

a. Dorna ☐
b. Murgu ☐
c. Lassie ☐

Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găsești în secțiunea Bistro dell' Arte din acest număr al revistei.

AUGUST 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 septembrie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna octombrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

GameShop.ro

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un joc Devil May Cry 4 pentru PC



Unde-s zăpezile de altădată?

a. Într-unul dintre primele niveluri din Drakan ☐
b. Pe finalul celei de-a treia misiuni din Drakan ☐
c. În peșterile din Drakan ☐

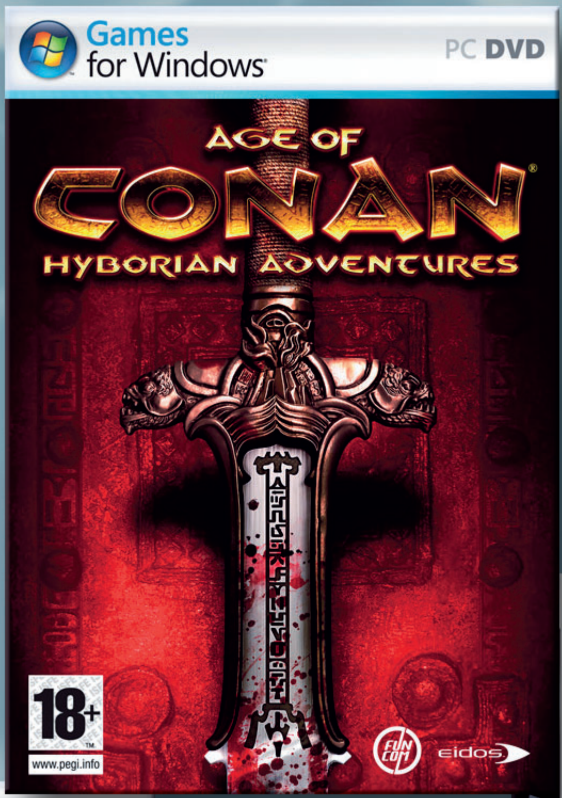
Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găsești în articolul Drakan: The Order of the Flame, în cadrul rubricii Retro din acest număr al revistei.

AUGUST 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 septembrie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna octombrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

NEXT ISSUE



În plină invazie barbară



Anturajul, bată-l vina!



Diavolul plânge cu lacrimi de crocodil...



Şoferia e o treabă murdară


Alege
Intel® Core™2 Quad
intel
Core™2
Quad
inside™
Quad-core.
Unmatched.
Diablo
666G
CALCULATOR
nVidia Nforce 650I SLI;
Intel® Core™2 Quad Q6600 2.4GHz;
P6N SLI-FI; 2GB DDR2 667;
320GB SATA2;
DVD±RW Dual Layer;
NX8600GTS-TD 512MB PCI-Express
1.999 lei
58.36 lei/lună
FLAMINGO
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci ale Intel Corporation din Statele Unite sau din alte țări.
FLAMINGO
COMPUTERS
www.flamingo.ro / sună 08008 Call PC - 08008 22.55.72
DAE- 27.74 % pentru un credit în LEI pe 60 de luni. Prețul în lei include TVA.